цена: 4,90лв. | 2, 50лв. без CD | брой 6 | юли 2002

gamers'

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

Neverwinter Nights

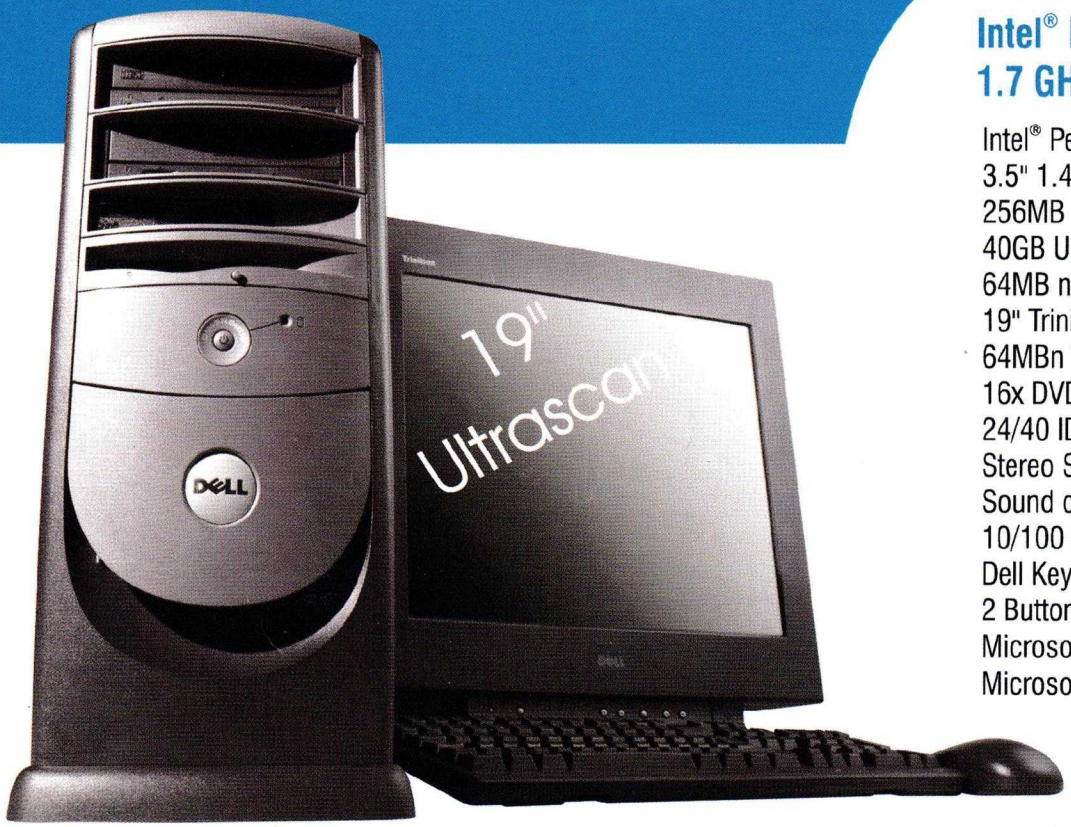
Moto GP

Age of Wonders 2

Syberia

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.



Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB DDR SDRAM Memory
40GB Ultra ATA/100 Hard Drive
64MB nVidia GeForce3 Ti Card
19" Trinitron Monitor
64MBn Vidia GeForce2 MX Video Card
16x DVD Drive and Software Decoding
24/40 IDE CD-RW
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 PCI Fast Ethernet NIC
Dell Keyboard
2 Button Mouse
Microsoft® Office XP Small Business
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 076 $ (без ДДС)

Чрез Desktop серията **Dimension**™ на **Dell**™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото **Dimension**™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. **Dimension**™ **4400** използва мощта на последния модел процесор на **Intel**® **Pentium**® **4 Processor** в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС" съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта „Св. Константин", 20-22.09.2002г. Заповядайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Катедра „Компютърни системи", София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

PA JJT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

Enhaced Multimedia Performance for SOHO with **Intel® Pentium® 4 Processor**

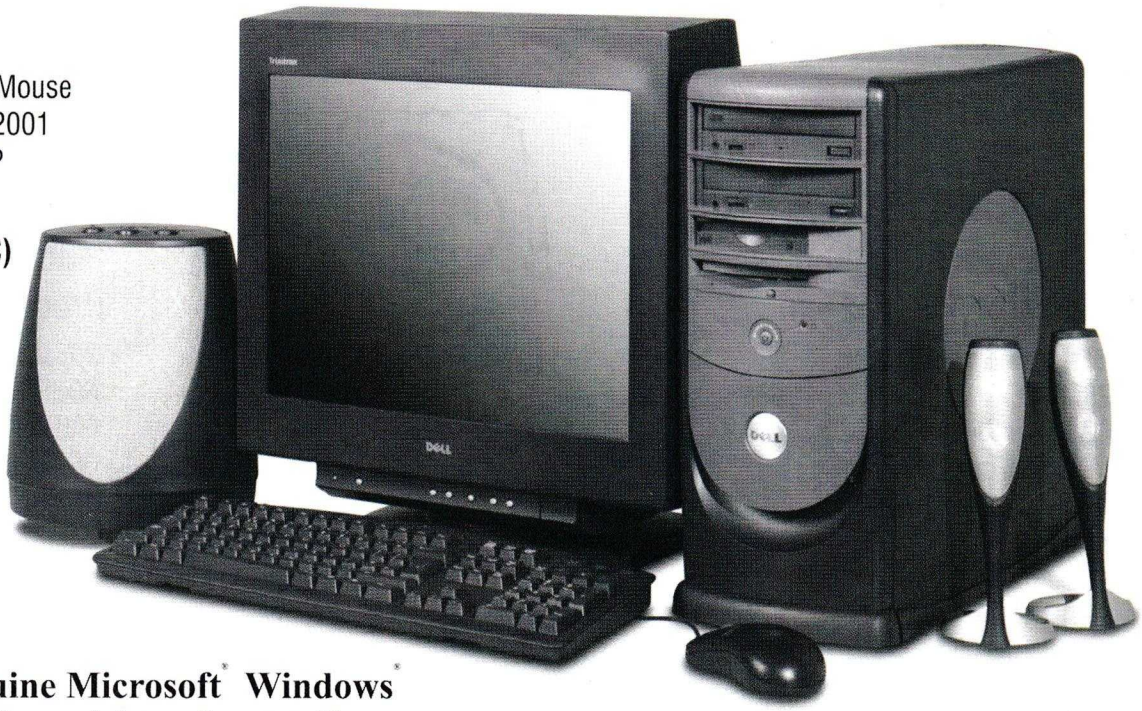
DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 2 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 2GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB RDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
19" Dell UltraScan Monitor
64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
16xDVD Drive & Software Decoding
20/48xinternal IDE CD-ROM Drive
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® XP

2 185 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация



Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ | **НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ** | **ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ** | **МОЩНИ СЪРВЪРИ**

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;
Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благоевград - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

Discover mobility and agility of the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

Enjoy performance and mobility with the Dell Latitude C840, powered by the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M.

DELL™ LATITUDE™ C840

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

Modular 3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB EIDE ATA -100 Hard Drive
64MB Video Card
15.1"UXGA TFT Display
Internal 24x Max CD-ROM Drive
Internal 56K Modem
FAT32 Hard Drive File Format System
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 954 $ (без ДДС)

DELL™ LATITUDE™ C610

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
14.1" XGA TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
Integrated NIC
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 8200

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB Hard Drive
NVIDIA GeForce2 Go 32MB DDR Video
15" SXGA TFT Display
CD-ROM Drive
Internal V92 Modem
Internal 10/100 NIC
Microsoft® Works 6.0
Microsoft® Windows® XP Home

1 981 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1 GHz - M

256MB SDRAM Memory
30GB Hard Drive
8MB ATI Rage Mobility 128 3D Graphics
14.1" SXGA+ TFT Color Display
24xCD-ROM Drive
10/100 Network Card
Internal Modem
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 915 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация

Get fast application responsiveness, smooth audio and video streaming in your mobile PC with the Dell Inspiron system with Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

PA JTT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell, Latitude и Inspiron са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®

Влезте в **www.dell.com**

High Performance Business Solutions with Intel® Pentium® 4 Processor

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.

Показаните изображения служат само за илюстрация

Dell OptiPlex GX 240 with an **Intel® Pentium™ 4 Processor** provides increased performance for getting the most from today's and tomorrow's business applications, investment protection, reliability and low total cost of ownership.

DELL™ OPTIPLEX™ GX240

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

3.5" 1.44MB Floppy Drive
192MB SDRAM Memory
20GB IDE Hard Drive
ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
17" FST Dell Monitor
10x24 IDE CD-ROM Drive
Harman Kardon 19.5 Speakers
Integrated Sound Blaster
Integrated 3Com 10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 404 $ (без ДДС)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, **Тел./факс:** 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; **Факс:** 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция,включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

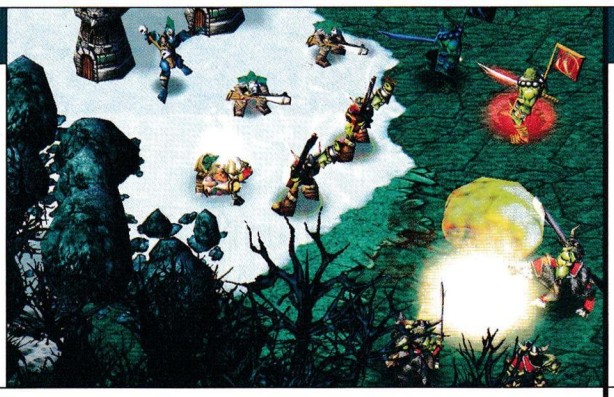
Влезте в **www.dell.com**

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ

014 WarCraft III

Ако си мислите, че WarCraft III просто е най-добрата стратегия в реално време, излязла изпод пръстите на Blizzard ще се окажете абсолютно прави. В играта има достатъчно елементи, които да освежат и променят геймплея в жанра . Към това прибавете невероятна солова кампания и изключително добре балансирани и различни четири раси. Сместа леко се разбърква с брутална графика и звуци. Консумира се дълго и продължително



008 КОнкурС
Пратете най-интересният Warcraft replay

009 тесТ
... за бременност

012 новинИ
Последни новини изтекли по Интернета

ревЮ
030 Age of Wonders 2
034 Eurofighter Typhoon
038 Neverwinter Nigths
044 Delta Force: Task Force Dagger
046 Syberia
048 Zanzarah
050 Dragon Throne
052 MotoGP

055 от крак на краК
Red Shark, Aurin Quest, Atrox, Grand Prix 4, Micro Commandos, Tom & Jerry, King of the Road

062 кинО
Spider-Man

065 хардуеР
Съвети

066 конзолИ
Pro Evolution Soccer

068 софтуеР
Netmeeting, Aston Shell

072 пощА

ние работим с клавиатури и мишки

CHERRY

gamers' workshop

Редактор:
Диян Димитров

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон

Автори:
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Благомир Петров – FonManiac
Валентин Христов – Master
Георги Динчев – mEd IEb
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Елена Костадинова-Щих – Elexis
Иван Кънев – Un-DeaD
Иван Христов – uRKO
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – maggkrabar
Петко Рангелов – SaintP
Петър Рангелов – Cabal
Юлиян Калдерон – Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

"Живота е туршия и всички сме в нея" – пеят Уикеда и тонколоните разнасят житейската максима из квартала в седем и половина сутринта. Не, че съм им фен или нещо такова, хич даже, но т'ва парче специално "ме пълни", както обичахме да казваме на времето. Времето! Хм, времето... Времето, приятели мои, е слънчево, та се къса. Или такова се очертава да бъде, като гледам как вече напича знойно. Поредният жегав ден пълзи бавно към зенита си. Вентилаторът опитва със сетни усилия да разпръсне топлината на компютрите, но само след час ще започне да губи битката. Дименсин завършва клипа на GW на съседния комп, а Урко хърка на канапето в другата стая, успешно конкурирайки Уикеда. Чудя се с какво ли да му затъкна устата, минават ми една-две интересни мисли през главата, но точно сега геят в мене дреме летаргично, както впрочем и почти всичко останало. А и Иван нещо не е точно мой тип. Виж, Мед е друга работа, но него го няма сега. Предпочете да си отиде в къщи, непропускайки преди да хлопне скрибуцащата входна врата да се обърне и с една дълбокомислена физиономия да сподели апоГЕЯ на едноседмичните си размисли:

"Дидо, мисля, че е време да разширим аудиторията на списанието. Тиражът трябва да расте. Смятам, че е крайно време вече да разкриеш на света истината за себе си. Кажи си най-после, че си гей, хем и фенките ще те оставят на мира..." Микросекундичка преди бутилката "Флирт" да се разбие в стената, преминавайки през пространството, където до преди секунда беше главата му, малкото тарикатче се врътна и се омете.

Хм, мизерна гад, така значи – да съм се разкриел! И що точно аз? "Ми 'щото си гей" – отговаря ми някакво гласче и аз отново поглеждам към вратата, с тайната надежда, че Мед е забравил нещо и се е върнал, което все по някакъв начин би ми го довело на "една ръка разстояние" – "мъжете знаят защо!". За жалост Жоро го няма, а гласчето се оказа на будната ми съвест, упорито отказала да последва примера на мозъка и да открърти юнашки. Е, добре – гей съм. Да, така е – жената и детето са само камуфлаж. Тежко е да се живее с такава тайна, да ви призная, и колкото и странно да звучи, в този миг в душата ми се зараждат първите вълни на облекчението. За пръв път от много години насам започвам да се чувствам действително Свободен. Бих се провесил през прозореца и бих крещял "Гей съм, гей съм!", но се съмнявам, че високооктавните вокални трептения, раздиращи въздуха с епицентър канапето, биха били непосилно предизвикателство дори за рева на Годзила. В случай, че все пак тиражът не се увеличи и се окажа единственият жертвен агнец, а и заради новото все още, но така опияняващо чувство на феерична лекота след признанието (толкова омайващо, че в сърцето ми напира неудържимото желание всички, които имат подобен на моя проблем, да споделят това чувство с мен), ще отида малко по-далеч и ще ви доверя, че всъщност повечето от екипа са гейове. Мед, Урко, Дименсин, Ъндед, Балрог, Снейк – все щастливци, открили квинтесенцията на живота в безусловният факт, че мъжката любов няма достоен АНАЛог. Има няколко бисексуални и само един хетеро, но неговото име няма да го кажа – все още не е късно да го... ъъъ... вкараме в правия път. Шокирани ли сте? Странно! Предполагах, че отдавна някой ще го прозре – в крайна сметка още в заглавието на списанието си личи, или може би си мислите, че е случайно това ГЕЙмърс Уъркшоп? Чудя се как никой от тези, които са идвали в редакцията не се усети при фрази от рода на "Да ти предложа едно аналгинче?", "Я анализирай това" и пр.

Както и да е, вече няма значение, да оставим тази тема, имам чувството, че пак ще се върна на нея в бъдеще, но преди да продължа по график бих искал да ви кажа нещо – на всички вас – хетеросексуални, допотопни и първобитни създания, живеещи в умиращия си свят, в трогателно неведение и безхаберност за задаващия се край:

"Нищо не може да спре хода на еволюцията, вие сте обречени – зачеркнат от хода на времето, изчезващ вид. Бавно, но необратимо ви превземаме, неумолимо ви изтъргваме от снагата на битието. Завладяваме политическите върхове, облъчваме умовете ви и умовете на синовете и дъщерите ви от екраните на телевизорите; музика, мода, шоу-бизнес, кино – ние ги контролираме. Ние сме тези, чиято е тежката дума какво да виждате, какво да чувате, какво да научавате... какво да мислите! Или най-малкото, съвсем скоро ще бъдем. И вие ни го позволявате, самоубийци. Притиснати в ъгълчетата на жалките си души от собственото си второ "Аз", спотайващо се в тъмните коридори на неосъзнатата ви сексуалност, или просто уплашени от силата ни – вие отстъпвате. Първо ни дадохте правото на свободна изява, после да сключваме бракове, скоро ще можем и да осиновяваме децата ви, направихте ни равноправни членове на обществото. Предстои да станем господстващи такива. Ще се превърнете в разплодните ни животни, а един ден, когато науката достигне до превратната точка, след която вече няма да сте ни нужни, ще отпаднете от АНАЛите на историята като никому ненужни глисти. Паразити, радвайте се на последните си дни!"

А сега да се върнем на Уикеда, туршията и жегата. Лято е. И както си му е редът, хормоните са пощурели. Гледах някакво предаване, в което се обясняваше, че слънчевите лъчи стимулирали не знам коя си жлеза и тя започвала да отделя феромони, които сме способни да долавяме. Абе не знам за жлези, феромони и прочие, но като се зазяпам в разлялата се по улиците плът и почвам сам да долавям отговорите на много от въпросите си. Разбирам, например, защо мислите на колегите блуждаят навсякъде другаде, само не и около писането на статии и защо отново изоставаме в графика на списанието. Все пак поприврършваме навреме. Тук е редно да отдам дължимото и на WarCraft 3 за проваленте редакционни срокове. Мания! Мултиплеърът на годината, а вероятно и на следващата, че и на по-следващата. Но това го знаете и сами, а нашето мнение ще можете да го прочетете, няма какво да се хабя тук. Във връзка с играта искам да обърна внимание на задаващите се турнири. Както ще прочетете и в рекламите Alien's Club и Hoff Club са сред първите предугадили класата й и фактът, че това ще е играта, диктуваща в близко бъдеще клубния живот, и са се заели да организират: първите – серията турнири "Големият Шлем", вторите – годишна Lader-класация, част от проекта HTTP (и за двете събития – с подобаващи наградни фондове – можете да научите повече в самите клубове, на техните и нашия сайтове). За вас остава единствено задачата да джиткате до откат.

Останалото в броя си е както обикновено, с изключение на Профилите и Емулаторите, които ще се върнат като пълноценни рубрики в следващия. Очаквайте и разширена хардуерна секция съвсем скоро, както и много любопитна интернет информация. Преди малко споменах за клипа на GW. За жалост не можахме да го включим в настоящия диск, но в следващия ще можете да се насладите на чаровните ни мутри, при това с пояснителни надписи кой кой е и за какво се бори. То последното е видно и без надписи, а в светлината на настоящата редакционна страничка още повече. И все пак – очаквайте го, струва си!...

Опаа... вентилаторът се скапа, сега и след като Мед го няма, Урко цепи дъски, а Дименсин е с бинтовано чене, след последното сбиване, съвсем няма кой да духа. Остава да се надявам на феновете (fan (англ.ез.) – вентилатор – бел. Ред.). Зазяпан в последните хрипове на перките забелязвам една малка синя книжка на бюрото до вентилатора. Паулу Коелю, "Воинът на Светлината". Взимам я и се зачитам:

"... Изминаха години. Момчето – вече мъж – се върна в селото и отиде на плажа на своето детство. Нямаше никакво намерение да вади съкровищата от дъното на морето; може би всичко е било само плод на въображението му и той въобще не беше чул потъналите камбани през онзи далечен следобед от детството му. Въпреки това реши да се разходи, за да послуша шума вятъра и песента на чайките.

Каква бе изненадата му, когато видя на пясъка да седи жената, която му бе говорила за острова с храма!

– Какво правиш тук? – попита той.

– Чаках те – отвърна тя.

Той забеляза, че въпреки многото години, които бяха изминали, жената изобщо не се бе променила; дори и воалът, покриващ косите й, не бе избелял с времето.

Тя му подаде една синя тетрадка с бели листове.

– Пиши: "Воинът на светлината се вглежда в очите на едно дете. Защото децата умеят да гледат на света без горчивина. Когато иска да разбере дали човекът до него заслужава доверие, воинът се опитва да погледне на него през очите на дете."

– Какво представлява воинът на светлината?

– Ти знаеш – отвърна тя, усмихвайки се. – Човек, който е в състояние да разбере чудото на живота, да се бори докрай за нещо, в което вярва, и – поради това – да чуе камбаните, които звънят на дъното на океана.

– Никога не се беше възприемал като воин на светлината. Жената сякаш отгатна мисълта му.

– – Всички са способни на това. И никой не се възприема като воин на светлината, въпреки че всички са такива.

– Той погледна страниците на тетрадката. Жената отново се усмихна.

– Пиши за воина! – каза тя."

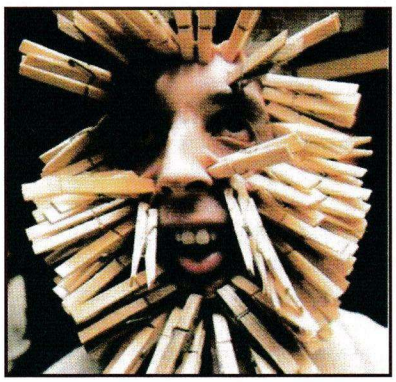
Това и правя, приятели, не знам дали сте го разбрали, но винаги това съм правил.

А сега е време да се разделим тук. Удрям точката и с това работата ми по броя приключва.

Утре ме очаква морето – знаете как е водното колело, пляс, пляс педалите...

Freeman

workshop.headoff.com



Търси се извършител на ужасно престъпление. В нощта на 6 срещу 7-ми юли неизвестен се промъква в балкона на баба Гина и отмъква всичките й щипки за простиране. Който има някаква информация за престъпника, нека съобщи в полицията. Анонимността е гарантирана

Загадката от миналия брой беше следната:
Един богат търговец много обичал да решава всякакви загадки и главобльсканици. Преди да сключи сделка, винаги предлагал на на купувача, да се опита да реши една загадка и да вземе стоката безплатно, ако не успее - да я плати двойно. Повечето хора решавали да рискуват, но никой не успявал да реши загадката на търговеца. Ето каква била тя: Имаме няколко числа - 2, 12, 1112, 3112, 132112. Ако познаете каква е логическата - наблягаме върху "логическата" - връзка между числата (всяко е свързано с това преди него), ще можете да напишете следващото число в поредицата. Успех!

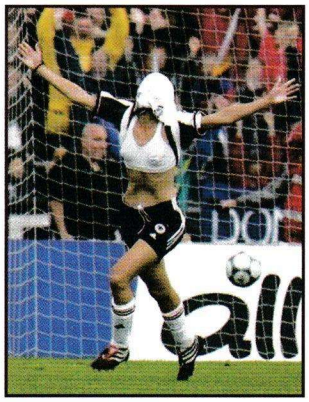
Логиката на редицата е следната. Всяко следващо число описва предното. Ако първото ни е 2, второто е една двойка или 12. Третото е една 1 и 1 двойка т.е. 1112. Следващото е триединици и една двойка или 3112. Съответно 132112 и 1113122112

От засипалите ни верни отгоеори едногодишен абонамент печели Ивайло Алексиев от град София.

Следващата ни задача към вас е малко нестандартна и е свързана с Warcraft III. В играта има възможност да се записва replay на битката, който да се гледа от всички останали. Това и искаме от вас. Изберете най-хубавите, интересни или смешни replay-и, които имате и ги пратете на електронния адрес на редакцията: workshop@headoff.org

За нагарда сме ви приготвили оригинална игра, предоставена от фирма „Пулсар". Че как коя, Warcraft III естествено. Ще има и поощрителни награди, така че играйте записвайте и пращайте. Очакваме вашите мачове с нетърпение.

Щастлив семеен живот по котешки!



Една от снимките на световното по футбол, коятоне получи голямо разпространение

Ето с такива методи хората тренират шампиони, ако не си достатъчно бърз те застигат лошите и ... останалото го виждате

БИСЕРИ

Девствеността е лечима, стига да се открие навреме!

АФТОМИФКА
Надпис на гараж в ромския квартал в Пазарджик

Не стига, че мъжът ми умря преди десет години, ами сега и овцете ми се отровиха.
Баба в репортаж, излъчен в новините на бТВ, 07.06.2002

Баба Илийца се докоснала до най-интимните части на турчина и тай я пуснал в ладията.
Съчинение по литература

Госпожо, нагласете задницата така, че да може да влезе.
Инструктор по шофиране

Добър ден, господине, предлагате ли конспекти?
Объркан студент по време на сесия в хранителен магазин

Онанизмът предизвиква загуба на памет, както и други умствени разстройства... Забравих какви точно...
Учителка от 95 СОУРИЧЕМ-София

Плот и зеленчук
Табела на магазинче

Жоро, честит имен ден! Голям да ти порасне и на моя бате да вика!
Златен фонд на "МОБИПЕЙДЖ".

Иво, веднага хващай такси, защото нямам ключ и ще се напикая.
Златен фонд на "МОБИПЕЙДЖ".

Всеки гнусен чернодробен метил има право на живот, дори и силистренският. Свръхчовекът е създаден в Казанлък.
Златен фонд на "МОБИПЕЙДЖ".

Ебаси, колеги. След снощната сатанинска и слеарска нощ, първото нещо, което сутринта ми дойде на ум беше: "О, Боже!"
Sms, изпратен от колегата ни Snake, след концерта на Slayer.

Ама мене никой не ми бръсне сливата.
Рускиня на родителска среща.

Извинете, бихте ли й го вкарали на жена ми между краката, защото и е за първи път.
Молба на съпруг към лифтаджията на влека на `Платото` в Банско.

Пътник, който няма билет или не е перфориран се глобява...
Надпис в софийския градски транспорт

Сред вас има няколко говна. Ама да знаете, че ще ги изям!
Офицер от Долна Митрополия

тест 18

... за бременност?

Признавам си, идеята за този тест беше на Фриймън. Както сам каза - съвсем случайно му хрумнала и непременно искал да види как ще изглежда тест с подобно заглавие. Притесни ме не друго, а настоятелността му, както и явното нежелание да сподели с мен защо му е подобна щуротия. Хм, замисляйки се, невъзможно ми е да подмина обстоятелството, че Мед също беше доста радостен, когато се повдигна идеята. Още по-показателни ми се сториха бързината и видимото му притеснение, с които напусна редакцията, след като се подложи на него. Единственото, което си помислих, преди да се притесня и аз бе... "Господи, дано да не съм аз бащата..."

И така, отдавна е доказано, че мъж не може да роди. Страх ме е дори да си помисля как точно са го доказали, но фактът е на лице (може да е и другаде де). Каквото и да си говорим обаче, нищо все още не е сигурно - опитите в Турция все още продължават. Но стига празни приказки, да се залавяме на работа:

1. Представи си, че се събуждаш сутринта с главоболие и световъртеж, повръща ти се, чувстваш се мек и отпаднал, усещаш болки на места, за които не си и подозирал, че съществуват. Мислите ти в този момент са:

А) Уфф, май пиенето снощи ми дойде доста. Ще трябва да ида до аптеката да си купя некви шитни за главата. Трябва да намаля водката, докато се наливам с бира... Много боли глава след туй.

Б) Мамицата й на тъщата! Сигурно се е опитала да ме отрови с манджата снощи. Отново. Стана й навик на дъртофелницата. Ама аз съм си крив, не трябваше да й казвам, че след деветата чашка ям всичко.

В) Личният ми генеколог ми каза, че ако слушкам, ще бъде много нежен с мен. Всъщност, всичко върви много добре след операцията. От страничните ефекти, които се очакваха да имам, съм забелязала само един - все забравям да сваля седалката на тоалетната чиния преди да пишкам.

Г) Виж кво, пич. Я не ме занимавай с глупости, че отдавна съм ти сложил мерника с тез тъпи тестове. Ако зададеш още един тъп въпрос, ще те накарам да повярваш във фалшивата бременност.

2. И тогава забелязваш още нещо, което привлича вниманието и изпраща мислите ти в лабиринта на объркването. Стаята! Намираш се на абсолютно непознато място. Разтърсвайки глава в отчаяни опити да прогониш кошмара, лутайки се из дебрите на стаи и коридори се озоваваш на балкона. Ококорваш очи срещу нищото. 13 етажа под теб основата на блока се е вкопала насред ширналото се до хоризонта поле. Като пухкави бели облачета тук-там се "реят" стада овце. Ужас.

А) Ебаси мамата! К'во става тука? Олеле. Къде ли е хладилника, по дяволите, май имам нужда да пийна едно!

Б) Ах, дъртата й скочубра! Колко ли се е набутала, за да ми спретне тоя номер? Сигурно е наела Копърфилд. Само да разбера къде има таксита в тая пустош, ще се върна в къщи и ще намърдам и другия й крак там където му е мястото.

В) Я! Овчици. Мале какви са хубавки. Как сладичко си пасат на воля. Зъболекарят ми веднъж каза, че може да ме клонира също като овцата Доли. Не разбрах само какво общо имат зъболекарите с клонирането, но съм сигурна, че ще е нещо хубавко.

Г) Аз предупредих ли те за тъпите въпроси, а? Малиии, само да ми паднеш, бухал такъв, ще те накарам да пометнеш, бе. Да са ти правили лоботомия без упойка наскоро?

3. След дивната гледка от балкона решаваш, че това определено ти идва в повече и се прибираш пак в спалнята. Гоооляяма грешка, братле. В съвсем трезво състояние виждаш как на леглото блаженно се е изглегнал... мъж.

А) Ааа, не. Ще имаш да взимаш, копеле. Не на мене тия. Няма да се вържа на подобна инсинуация. Сигурен съм, че дълбоко в себе си, все още съм мъж. (от леглото се чува: "Нямаш си представа колко надълбоко, миличък") АААААААА!

Б) Т'ва вече е прекалено! К'во ли е намислила вещицата, какво ли крои? Сигурно е намислила да ме побърка. Хм, т'ва вече ще го приема навътре. (от леглото се чува: "Нямаш си представа колко навътре, миличък). МУАХАХАХА!

В) Ау! Никога повече няма да вярвам на доктори - той каза, че само ще ме прегледа, а тя каква била работата. Мръсник... Палавник...

Г) Ще те кастрирам, говедо. Да се гавриш с мъжкото ми достойнство ли се опитваш ти бе, а? Решил си да се ебаваш с мене ли, бе? (от леглото се чува: "Нямаш си представа колко много, миличък). ГРРРРХХХХ!

4. Сигурно много ме мразиш, а? В такъв случай не чети нататък, защото вратата на стаята се отваря и влиза едно хлапе, което те хваща за краката и започва да крещи "Тате, тате, тате", респективно "мамо, мамо, мамоо"...

А) Аааааа... Не издържам вече! Какво толкова съм ти сторил, Господи, че постъпваш така с мен. За какво ме наказваш? А, за това ли? Добре де, обещавам никога повече да не заговарям непознати в черни кожени дрехи с камшик в ръце...

Б) Баси. Тая кучка е гений. Чак й се възхищавам вече. Хм, ще трябват сериозни ответни мерки, май ще се наложи да използвам последния си коз. Аре да видим няма ли да пукне утре като не успее да разбере какво ще се случи с Бавачката в другия епизод, след като й клъцна кабелната тая вечер.

В) Я! Така ли ставало, значи все пак съм била бременна? Ама не трябваше ли поне една сватба да се вдигне преди това? Ех, Дименсин пак е съкратил приказката. Иначе аз съм сериозна мадама и не правя такива ряботи.

Г) "Синее, синеее, изгубени мой синеее, намерих те...", но защо си негърче с дръпнати очи и руса коса?

- Бау, бау.

5. Ако досега никога не сте искали да се обадите в редакцията разгневени от глупостта на тестовете сега е момента, вероятно ще е първата ви работа след като се приберете в къщи. Стига да знаехте пътя. Муахахаха! Спокойно, деца - моментът на кулминацията предстои: Онзи в леглото се събужда...

А) - Ъъъъъъъ.... Здрасти... да си ми виждал някъде чорапите? (в ръката си предвидливо стискате тухла)

- Кой да съм виждал?

- Чорапките, чорапките.

- Я се разкарай, че ще взема да те тресна с нещо тежко по главата и хептен всичко ще забравиш.

- Ами аз,... именно за това ги и търся...

Б)

- Само не ми казвай, че си преоблечената ми тъща. Направо те утепах.

- Ква тъща бе идиот, не виждаш ли първичните атрибути на баща ти?

- Ух. Успокоих се. Виж сега, братле... каквото било било... Само те моля: Не казвай на тъща ми за това...

В)

- Скъпи, добро утро...

- Я млъкни ма, брантийо. Заравяй се в кореча. Глей го ти крокодила му с крокодил - говори!

Г)

Ъъъъ, Дубрутру,... аз съм водопроводчика и ме извикаха за теч... ъъъ, в канализацията... Само минавам, де, за малко съм тука. Не, не, не ставай... сам ще се изпратя до вратата. Да, разбира се, че може и през прозореца...

Дойде време да се бройкат пилците. Я сега да видим кой ще става татко...

Повече отговори А:

Гледай сега, братле. Имам да ти кажа две неща: "Бягай" и "бързо", че ако те хване оня с тухлата, увита с чорапа, лошо ти се пише. Освен това няма да е лошо да идеш и на църква, щото наистина някой горе те мрази.

Повече отговори Б:

Котьо, освен, че имаш проблеми с пиенето, имаш проблеми и с тъща си. Един от двата проблема трябва да отпадне, щото иначе кой знае, тъщата ти може и да успее някой ден да ти направи операция за смяна на пола докато спиш. То днешната медицина чудеса прави.

Повече отговори В:

Рожбичке мамина. Ах на батко, златцето. Как само ви обичам такива заблудени. С теб наистина трябва да си поговорим сериозно. Виж сега каква е работата. Иди в стаята на родителите си, намери чантата на майка си и търси вътре едно пликче, на което пише тест за бременност. Една такава продълговата форма на.... не не не, злато, не това.. това е презерватив, за него е малко късно сега, но нищо вземи си един да си имаш. Другото до него, а това. Вземи го сега и иди в банята, за да го препишкаш едно хубаво. Ако се появят две успоредни линии една до друга... да знаеш... не се познаваме и никога не си ме виждала.

Повече отговори Г:

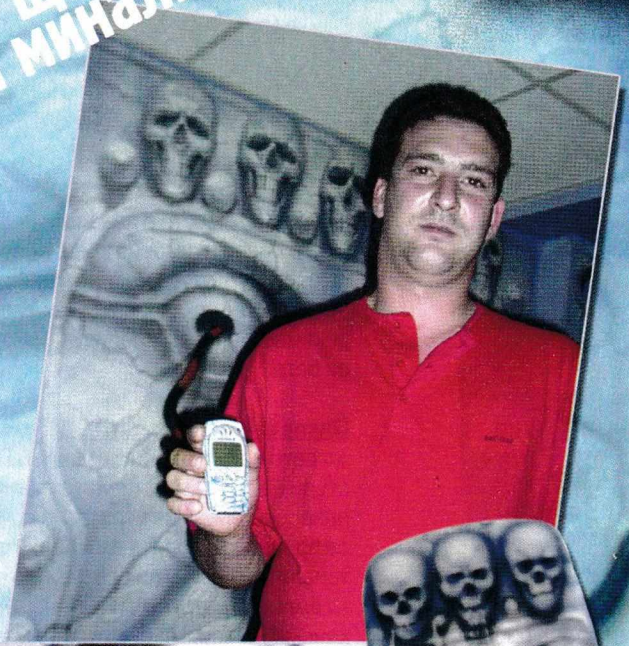
Видя ли сега като ми се заканваше какво стана. Друг път да знаеш да не правиш така и да помниш, че на тъмно всички са еднакви. Стой си сега в болницата и не питай защо. И следващия път като скачаш от тринадесетия етаж върху стадо овце, гледай поне да го оцелиш. Айде... и със здраве. Пък след девет месеца ще видим.

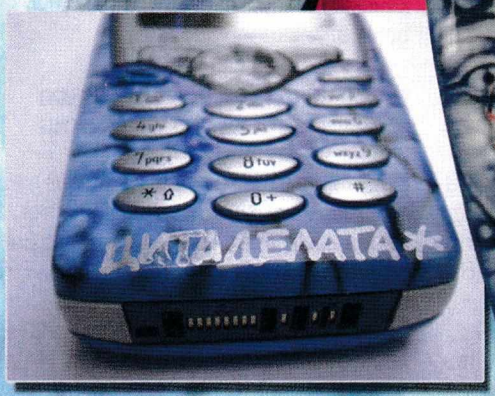
ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНИ	ЕКСТРИ
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	**60**	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	**22**	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	**35**	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19“ Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	**35**	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	**50**	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	**116**	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов“ 14А вътрешния двор		**90**	Athlon 1GHz, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски“ 70 до Пицария „Уго 2“	9816592	**133**	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица“ 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	**50**	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	**100**	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19“ Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	**75**	Athlon XP 1700+ 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска"					
Виртуала	Бургас	ул. „Вардар" No-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са оборудвани с Pentium 4 1.5GHz 256MB Ram GeForce Titanium 19“ Monitors

CPL EUROPE QUALIFYING CENTER

Един от тримата щастливци за миналия месец





Играй и спечели
този месец

Яка геймърска машина!!!

Условието:
Натрупай 150 часа на своята клубна карта до 10.08.2002

Предстоящи турнири

Star Craft
Weekend

24.08.2002 - 10:00
1 vs. 1
25.08.2002 - 10:00
2 vs. 2

Правила
Директна елиминация
2 от 3 срещи
Карта - "Lost Temple"

FIFA 2002 wc

18.08.2002

Записвания в цитаделата до запълване на 32 места

За повече информация: www.headoff.com / citadela.hit.bg

София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска" бл. 20, тел.: 971 49 34

ТАЛОН

1 безплатен час

София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска" бл. 20, тел.: 971 49 34

НОВИНИ

Counter Strike отложен

GearBox отново отложиха дата за излизането на Counter-Strike: Condition Zero, този път за края на 2002 года. Както помните новата версия на вече кретащия CS трябваше да излезе "лятото на 2002". Причината за поредното отлагане не е обявена.

Terminator 3 за PC

От Infogrames обявиха че са закупили правата за разработка на игра по сюжета на Terminator 3 :Rise of the Machines. В прата се включва и възможност за игра по четвъртия терминатор, ако той разбира се бъде заснет. Плановете на Infogrames са играта да излезе лятото на 2003 заедно с премиерата на филма. За съжаление подробности за играта още не са изнесени.

Пробойни в защитата на Microsoft

Microsoft отново са на върха. Този път обаче това в никакъв случей не е похвално. Всички техни приложения които ползват WebBrowser control, включително IE, Outlook и Outlook Express са уязвими на широк спектър от атаки. Microsoft реагираха моментално на тази новина от PivX (един от техните консултанти по сигурността) като пуснаха необходимия пач. Доколко той ще оправи нещата със сигурността в Windows-а само времето ще покаже. Така че имайте едно на ум.

Нова памет за видеокарти

Samsung показаха първия 128-мегабитов чип за графични ускорители, който съответста на спецификацията DDR-II и е с рекордната за сега честота от 1GHz, както и пропусквателна способност на шината от 4GB/сек. DDR-II консумират 1.8V (вместо 2.5V при DDR-паметта); Използват се FBGA корпуси.

Мобилна еволюция

Тези дни в Япония компанията Sony започна внедряването на новите карти с памет на фирмата - Memory Stick Duo. Новата карта се отличава от старата с двойно намалените физически размери и ще бъде използвана първоначално в мобилните телефони а последствие и в други сфери на електрониката. Съвместимостта на Memory Stick Duo с старите слотовете е съхранена за целта към картата се продава адаптер. До края на годината максималния обем на картите ще е 128MB(първите карти са по 16MB). Следващата година от компанията ще пусне на пазара и 512MB модул. Плановете на Sony включват продажба на 1GB модули през 2004. Така че дерзайте. Скоро и мобилите телефони ще са гейм платформи...

Creative Nomad MuVo

Creative Labs скоро ще пуснат на пазар новия модел MP3-плейер от серията Nomad - Nomad MuVo. Планира се устройството да се пусне в два модела с 128MB и 64MB памет. Ако джаджата придобие популярност скоро на пазара ще се появят и плейери с повечко памет. Връзката с PC-то се осъществява шпсредство USB-порт(USB 1.1). Цената на таз играчка ще се движи в следните граници 64MB - $110. А 128MB версия ще бъде $140.

Unreal Tournament 2003 скоро и на вашия телевизор.

Infogrames обяваха че Unreal Tournament 2003 е отложен с няколко седмици и вместо в началото на август ще се появи в неговия край. Което само по себе си е добра новина имайки се предвид че може си да си чакаме до декември. За нетърпеливите - търсете си бета.

Divine Divinity - златна

Играта на белгийците от Larian Studios стъпи на производствената линия. На пазара в германия играта ще почне да се продава от края на месеца. А за останалите Европейци септври, по същото време играта ще стъпи и на Американския пазар. Така че трайте малко остана.

Компанията Vae Victs анонсира разработката на нов тактически шутър наречен Shadow.

Новата игра ще се гради на Torgue платформата, която вдъхна живот на Tribes 2. Играта се намира в много ранен стадий на разработка, но разработчиците вече крещят за помощ. Спешно се търсят програмисти на C++, левъл дизайнери изобщо всичко. Играта сама по себе си няма да е нещо революционно. Counter-Strike с нов енджин. Повече специални части (общо 10) повече пушкала (50 снемани от съществуващи пушки). За тези които не помнят
Tribes 2 ще кажа че там истинските неща се правеха с комбинирани атаки по земя и въздух. Тази способност на енджина - да разрешава употребата на различни превозни средства се е запазила и тук ще има цели 15. Авторите предвиждат възможността да се ползват както наземни така и въздушни единици(бронетранспортьори, вертолети). И още веднъж чакане и пак чакане. Май само това правим напоследък а?

Взвод на екрана на PC

Култовия филм на Оливър Стоун скоро ще получи своята компютърна версия. Digital Reality са се нагърбили с тежката задача да направят качествена компютърна репродукция на Взвод. Историята

всички я знаете Виетнам(1965-1971г). Играта започва като солова а в последствие можете да застанете на чело на цял взвод(30 човека).

Ще има Alines vs. Predator III

В интервю дадено от Paul Pawlicki (Fox Interactive) за PlanetAVP, се разбра, че със сигурнст ще има трета част от поредицата. Повече детайли относно AVPIII няма, тъй като в интервюто Paul Pawlicki говори предимно за това, какво е новото в разработвания в момента експанжън за Alines vs. Predator II: Primal Hunt.

BR: Winter of the Wolf

От Ubi Soft дойде радостна новина за феновете на Battle Realms. Liquid Entertainment подготвя Winter of the Wolf - експанжън за реално-времевата стратегия. Действието на разширението ще се развива 7 години преди събитията от оригиналния Battle Realms. Кланът Wolf бива поробен от кланът Lotus. Поемайки ролята на героят Grayback от Wolf, ви очакват 12 чисто нови сценария. Терените за игра ще са заснежени гори и тъмни мини. Winter of the Wolf се очаква да излезе през есента на тази година.

GMX Media обявиха Napoleon

GMX Media оповестиха, че ще издадът Napoleon. Това ще е реално-времева стратегия, където поемате контрола на (както подсказва и името на играта) френският генерал На-

полеон. Играта ще симулира историческите битки на Наполеон през периода 1803-1812г. В стратегията ще е обърнато особено внимание на физическите закони. Те ще са максимално реалистични и ще оказват осезаемо влияне върху геймплея. Така например вятърът ще влие на траекторията на куршумите. Дата на излизане все още не е обявена.

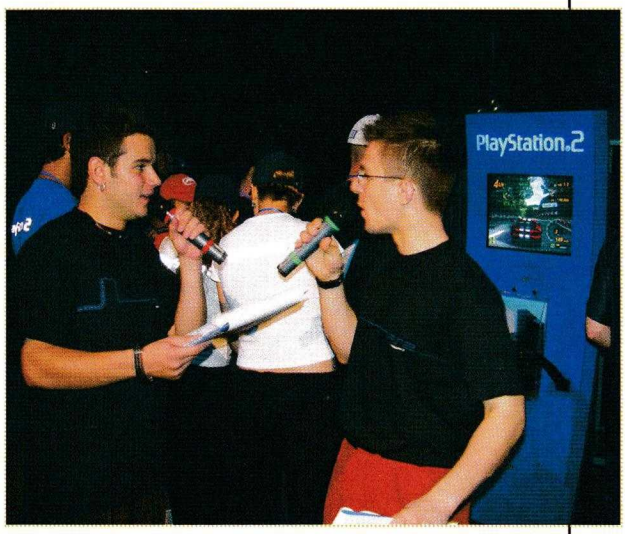
CRYO фалира

Cryo се пренесе във вечните ловни полета на фалиралите компании за развлекателен софтуер. Компанията затъна в дългове, благодарение на слабите продажби на нейните последни няколко десетки заглавия. Поклон пред почти-светлата им памет.

Турнир по Gran Tursimo 3

А ето и една интересна новина от България. На фона на всички PC турнири, които се провеждат в страната, на 29 юни 2002г. бе проведен и първият национален PS2 турнир по Gran Turismo 3. В зала 2 на НДК над 100 човека се пробваха да влязат във финалната 32-ка, която щеше да се състезава за голямата награда PlayStation 2 конзола. Представител на нашето списание също бе покан-ен да види какво става от другата страна на развлекателната индустрия. Гореспоменатият индивид старателно наточи виртуалната си тесла и тръгна към събитието. Каква бе изненадата му, когато видя много добро ниво на организация, четири PS2 конзоли, работещи в мрежа и един куп зрители, някои от които са вълнуваха повече и от участниците. Състезанието си имаше и водещи - Иван и Андрей от "Сблъсък", които макар и нищичко да не разбираха от конзоли, успяха да внесат весела нотка в състезанието, а коментарите им по време на състезанията, могат да накарат дългогодишен рали спец да започне да си води записки. Противно на моите очаквания състезанието беше и добро, и интересно и напрегнато. Най-доволен в него бе победителят - Борис Миланов на 20 години, който съвсем заслужено си спечели конзолата. Втори със CD-Walkman Sony бе 15 годишният Васил Антонов, а на третото стъпало застана Иво Костадинов (на 27, ако трябва да продължаваме статистиката). По време на квалификационните кръгове имаше и игри с публиката - който успееше да победи противника си можеше да спечели оригинална игра или фирмена фланелка по избор. На излизане от залата имаше само доволни лица и усмивки. А това е целта на всички подобни мероприятия, нали?
Можем само да се надяваме подобни прояви да се организират толкова професионално и с такъв широк отзвук за PC игри, а да се надяваме че следващото PS2 състезание няма да е чак другата година, а доста по-близо.

Тълпата от участници пред конзолите по време на полуфинала



Иван и Андрей "подгряваха" страстите на публиката през цялото време

Малкият седемгодишен Любослав Йорданов отпадна рано, но получи утешителна награда.

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

- Производител: **Blizzard**
- Разпространител: **Vivendi**
- Интернет: **www.blizzard.com**
- Жанр: **Стратегията**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 16 MB 3D Video**

Автори: Balrog, Fonmaniac & Groover

Брутална графика, брилянтен ГЕЙмпей и божествен мултиплейър

В Blizzard отново са в бизнеса! След относително слабото Diablo II и последвалото го допълнение Lord of Destruction, след години наред трепетно чакане, след като дори и най-големите оптимисти бяха започнали да се съмняват Warcraft III излезе. Спокойно мога да кажа, че в тази игра Blizzard са надминали себе си и това е най-доброто заглавие, което е излизало от тяхната работилница. В играта има всичко, което един играч има право да очаква – брутална солова кампания, интересен и обновен геймплей и просто размазващ мултиплеър, в който расите са дотолкова балансирани, че все още не може да се посочите с пръст и да кажете с чисто сърце – това е Расата, оттук нататък ще играя само с Нея.

More work?

Поради гореизбоените причини тази статия няма да прилича на останалите в броя. Тук ще ви предоставим максимално много информация за Warcraft III и ще се опитаме да ви предадем поне част от това, което играта ни донесе по време на дългите War-сесии. Първо ще хвърлим едно око на разликите между Warcraft III и стандартните стратегии в реално време, след това ще се спрем на кампанията в играта, ще разгледаме подробно четирите различни раси и ще си поговорим още малко за тънките моменти, които успяхме да усвоим или измислим за времето, с което разполагахме за игра. Планът е дълъг и тежък, мястото – макар и от цели 15 страници – ни се вижда недостатъчно, затова да си плюем на ръцете и да започваме.

Сверка на часовниците

Warcraft III е стратегия в реално време, но в нея има няколко момента, които я различават доста от почти всичките й събратя, излезли досега. Първата е наличието на супер-единица, наречена герой. Всъщност такива е имало и при други игри, но в Warcraft III вие можете да развивате героя си, при това не само в кампанията, но и в обикновена игра. Той трупа точки, повишава показателите си и научава умения. За разлика от Diablo II тук списъкът със специалните му способности е кратичък – по 4 на калпак (в играта има общо 12 героя), но тяхното наличие придава съвсем различен облик на играта. За да може да развива показателите си, героят е необходимо да печели опит, който в началото се трупа за сметка на "независимите" чудовища по картата – зверове, към които ако не подходите внимателно могат за нула време да изкъртят зъбите на армията ви и да оставят един еднокрак войн жив, за да разкаже на всички останали за какво става дума. Шегата настрана, гадинките са между първо и десето ниво, имат специални умения, както и неприят-

ното качество да застанат на пътя ви към ключови позиции като мини, различни независими сгради или просто проходи. Ако успеете да ги пречукате в присъствието на своя герой/герои, той ще получи опит, необходим за качване на нива, което означава повече жизнени точки, мана и не на последно място умения. Точно те са основният коз на героите, около които пък се гради в огромна степен тактиката ви по време на битка и трябва да се научите да ги използвате правилно и своевременно. В описанията на расите ще намерите кратко описание на всеки един герой, както и неговите специални способности. Важно е да знаете, че предпоставката един герой да научи ултимативното си умение е да стане шесто ниво. Следващото нововъведение в Warcraft III представляват независимите сгради и предметите. Те предоставят на героя ви различни стоки, които да закупувате. Например търговецът ще ви преложи различни магически предмети, които можете да сложите в инвентара на героя (например Scroll of Town Portal). Инвентарът на героя се пълни успешно и при избиване на вече споменатите независими същества. Всяка група ще ви оставя по едно сандъче с някакъв артефакт. Тук е мястото може би да спомена, че ВСЯКА ЕДНА НЕУТРАЛНА ЕДИНИЦА ВИ НОСИ ОСВЕН ЕКСПИРИЪНС, ТАКА СЪЩО И ЗЛАТО! От време на време играта пуска и предмети, с които се призовават висок левъл гадини. Понякога спирате и до някой лагер за наемници (Mercenary Camp). Там картинката никак не е лоша. – няколко наети единици от подобен лагер (визирам Thunder Lizard) ще обърнат всяка една игра срещу противника, стига да не сте твърде много закъснели с развитието си. Предимството на наемниците се съдържа в това, че не чакате животното да тренира, а мигновено получавате това, за което сте платили. Има и търговски постове (Goblin Merchant), от които се купуват отвари за живот и мана, лечебни скролове, както и такива за защита и Town Portal. Последната сграда, на която ще се спра е гоблинът-търговец (Goblin Laboratory), от който ще можете да закупите транспортни цепелини, побиращи в себе си до 8 единици. Освен това срещу 50 жълтици той ще ви разкрива и част от картата. Предметите, с които ще се кичат героите ви са най-разнообразни. Освен различни магии, които ще намерите на скрол или в някоя магическа пръчка, сред тях ще откриете увеличаващи показателите на героите предмети (например амулет +2 сила), както и заклинание за призоваване на могъщи единици за определено време. Последната нова концепция в Warcraft III е идеята за поддръжката. Какво представлява тя? Както знаете всяка една единица има нужда от храна (запълва определен лимит, с други думи), която се консумира във фермите. Когато цифрата стане над 40, играта предупреждава, че навлизате в период на ниска поддръжка. При този ред на всеки 10 злато отнесени от мината ще получавате 7. Ако успеете да преминете границата от 70 контролът ще навлезе в твърде неприятната фаза на висока поддръжка. При нея от 10 злато, едва 4 ще влиза в хазната ни. Казано на по-простичък език, Blizzard са дали начален тласък на играчите и идеята съвсем не е да се окопаеш и да чакаш някой ден някой да те нападне. От това първо се губят много пари, особено ако играете с повече единици и второ намалява влиянието ви върху картата. Противникът завладява всичко, докато вие сте се сбутали в едното ъгълче и чакате да стане нещо. Една игра между нас тримата завърши негативно за Balrog именно защото беше изгубил половината си злато в режим на висока поддръжка, но за това ще стане дума по-късно.

Последната подробност около Warcraft III е липсата на водни единици. За съжаление заради баланса в играта се е наложило да се изхвърлят морските единици, които едно време внасяха много голямо разнообразие в картите. Като стана дума за карти, ще спомена само едно нещо. Голяма част от читавите карти на Blizzard от Warcraft II са променени в Warcraft III. За любителите на Starcraft пък картата е Lost Temple. Ето на това се казва приемственост!

Кампания

Много рядко соловата кампания на стратегия в реално време заслужава отделен параграф в статия, но повярвайте ми, за тази на Warlords III това разхищение на място е повече от оправдано. Не, няма да ви кажа и една дума за историята, защото си мисля, че интродукцията ще предаде всичко много по-добре от мен. За направата на кампанията си Blizzard са използвали традиционните за тях размазващи анимации, които те карат неконтролируемо да слюноотделяш и да се чудиш, защо най-накрая тези пичове не решат да направят пълнометражен филм с не по-малко добра сюжетна линия, реплики и фабула. Резултатът, поне при мен, беше сядане "за малко" пред монитора и ставане след 18 часа. Просто изиграйте кампанията. При това

прод. стр28

Броня и Атака Vs. Защита

Броня	Намалена щета в %	Броня	Намалена щета в %	Броня	Увеличена щета в %
1	5.66	26	60.94	-10	146.14
2	10.71	27	61.83	-9	142.70
3	15.25	28	62.69	-8	139.04
4	19.35	29	63.50	-7	135.15
5	23.08	30	64.29	-6	131.01
6	26.47	31	65.03	-5	126.61
7	29.58	32	65.75	-4	121.93
8	32.43	33	66.44	-3	116.94
9	35.06	34	67.11	-2	111.64
10	37.50	35	67.74	-1	106.00
11	39.76	36	68.35		
12	41.86	37	68.94		
13	43.82	38	69.51		
14	45.65	39	70.06		
15	47.37	40	70.59		
16	48.98	41	71.10		
17	50.50	42	71.59		
18	51.92	43	72.07		
19	53.27	44	72.53		
20	54.55	45	72.97		
21	55.75	46	73.40		
22	56.90	47	73.82		
23	57.98	48	74.23		
24	59.02	49	74.62		
25	60.00	50	75.00		

Таблица: Атака-Защита

Атака \ Защита	Слаба	Средна	Голяма	Сграда	Герой
Нормална	150%	100%	100%	50%	100%
Прободна	75%	100%	150%	35%	50%
Обсадна	50%	100%	100%	150%	50%
Магии	100%	100%	100%	100%	75%

workshop.headoff.com

Night Elf

Елфите! Първата раса, събудила се в света на Warcraft. Тайнствени и безсмъртни, уверени в своето всемогъщество, никой от тях не би могъл да предугади страшния удар, който ще ги сполети. Безразсъдната употреба на магия привлича вниманието на расата на демоните – Горящият Легион (the Burning Legion) – липсващата пета раса в играта, която отпада поради невъзможността да бъде балансирана с останалите и едновременно с това да въплъщава мощта, която авторите се опитват да й припишат по сценарий. Та идва легионът на Земята и започва мелето. Елфите побеждават, но оттогава се отказват да използват магия и се оттеглят в свещената си планина. Там те се отдават на... хм, нека просто кажем, че си прекарват добре. Но по-важно за нас е струва ли си човек да играе Night Elf и как да управляваме тази раса ефективно? Интересно е, че за нея мненията обикновено са противоположни – или ги харесваш, или не. Е, аз ги харесвам. Но не смятам да ги хваля или да ви обяснявам, че расата, която вие сте си харесали, е слаба. Това, което ще направя, е да ви опиша елфите, сградите и единиците им. Останалото е във ваши ръце. И все пак – субективното ми мнение – няма най-добра раса, а и да има – това ще е до следващия пач.

Елфите си имат много взеимане-даване с дърветата. Елфическите работници – Wisp-овете – са единствените, които не секат, докато трупат дърва в резерва. Вместо това те започват да се въртят около дънера на някое дърво, като няма значение колко далече е то от главната сграда (което ви позволява да ги използвате и като постове, които да засекат неприятеля на път за базата). Повечето елфически сгради са живи и могат да се превръщат в огромни ходещи дървета, нанасящи сериозна щета, така че внимавайте с идеите за rush срещу елф... Но да разгледаме сградите поред:

Ancient of War – казарма. Тук се "строят" основните бойни единици на елфите – стрелци (първата единица на елфите е стрелец, а не меле атакуващ) и ловджийки, както и балисти. Тук са и някои ъпгрейди за единиците: за стрелците – най-напред увеличение на обсега, а след това и +3 щета; за ловците – възможността да слагат бухал на близко дърво, служещ за наблюдател, който да засича невидими единици, както и възможност атаката на ловджийката да засяга няколко единици едновременно – подобно на атаката на Мутализка от SC. Изстрелът на Балистата пък може да бъде подобрен, така че да минава през първото нещо, което уцели и да продължи след това, нанасяйки поражение и на друга сграда или единица. Ancient of War-а не изисква да има нещо построено преди това. Може да се откопава и да атакува враговете. За построяването й губите работника, който я строи – той остава вграден вътре.

Tree of Life – вашата база. Както и при другите раси, може да й правите два ъпгрейда – Tree of Ages и Tree of Eternity. Какво да ви кажа за нея – база като база. Ако си направите експанд до нова златна мина, трябва първо да обвиете мината в зеленина – entangle, и чак след това можете да копаете злато. Копаенето не е точно копаене, защото работниците (едни такива пухкави светлинки) не излизат от мината, а директно трупат злато в резерва. И тази сграда се откопава и се бие на ваша страна. И тук губите работника.

Moon Well – комбинация между къща (увеличава популацията с 10 единици) и ле-

чебница (възстановява здраве и мана на единиците). Това последното означава, че можете да строите повече къщи от необходимото. Недостатък при тях е, че течността (маната), с която лекуват се възстановява само през нощта. Не губите работник.

Hunters Hall – аналог на ковачницата при хората. Прави ъпгрейди на оръжията и бронята за наземни и летящи единици, както и ъпгрейд за видимост – позволява на единиците да виждат и нощно време както през деня. Необходима ви е, за да можете да започнете производството на ловджийки (huntress) от Ancient of War-а. Работникът ви остава.

Altar of Elders – от тук се призовава герой. Първият ви струва само 5 храна, за всеки следващ – 500 злато, 100 дърва и още 5 храна. И тук работникът остава.

Ancient Protector – кулата на елфите. Стреля и по въздух, и по земя, може да се откопава и да се придвижва, както и да атакува откопана, нанасяйки по-малко щета, но с по-голяма скорост. Работникът се губи при строежа.

Ancient of Wind – може да го строите, ако сте направили първия ъпгрейд на главната база. Тук произвеждате първите си летящи единици – хипогрифи, както и ъпгрейд за тях – той им позволява да се комбинират със стрелци, така че се получава нова единица, стреляща и по земя, и по въздух (хипогрифа атакува само по въздух). Другата единица е Druid of the Talon, само че за него и неговите подобрения – след малко. Тази сграда също може да се бие и ви коства загубата на един работник при строежа.

Ancient of Lore – достъпна е при първо надграждане на главната база и наличие на Hunters Hall. Произвежда друид – of the Claw и Dryad (Дриада), както и техните усъвършенствания. Отново сградата може да стане войник и изисква жертвата на един работник за построяването си.

Chimaera Roost – накрая и сградата за любимите ми единици. Химерите са нещо като двуглави змейове, които имат маса кръв и макар че атакуват само по земя, атаката им е смазваща! Жив пример за мощта на авиацията. Имат си и усъвършенстване – може да откриете корозивен дъх, който увеличава щетата на химерите срещу сгради. Красота. Иначе сградата не е жива и не губите работника.

За сградите – толкова. Да минем към единиците. Героите според мен са с много добри умения и си струва да ги изкарате и тримата, ако ситуацията позволява. По няколко думи за всеки:

Demon Hunter – Ловец на демони. Той е боец, при това много добър. Бори се срещу лошите с техните собствени средства и има на разположение магиите Mana Burn, Immolation, Evasion и върховната Metamorphosis. Първата превръща част от противниковата мана в щета, втората създава огнена аура около героя, която изгаря всички атакуващи го меле противници, а Evasion-а му позволява да избягва част от атаките на врага. Накрая, Метаморфозата го превръща в демон, дава му регенерация 3 точки на секунда и допълнителни 500 кръв, както и атака от разстояние. Изключително могъщ в демонската си форма.

Keeper of the Groove – най-близкият до магьосника на елфите герой. Атакува от разстояние, разчита на магиите Entangling roots, Force of Nature и Thorns Aura. След достигане на 6-то ниво и той като другите има достъп до най-силната си магия – Tranquility. Лично аз смятам Force of Nature за задължителна, ако това ви е първият герой. С това заклинание Пазителят съживява (първоначално) две дървета, които да се бият за вас. Те не са нещо особено като единица, но са идеални за привличане на вниманието на противника, докато вашите стрелци си вършат работата. При три точки вложени в тази магия, получавате по 4 дървета и можете да казвате магията на всеки 30 секунди (пач 1.01). Thorns Aura е също доста полезна – връща щета за всеки понесен вражески удар в меле. Все едно вашите единици са обрасли в бодли и всеки който ги удари се наранява. Третата магия е не по-малко ценна. Прилагайки я върху противника от земята изникват корени, които го оплитат, причиняват му щета и блокират движенията му. Така можете да изолирате неговите по-силни единици, да ги обградите и да ги убиете. Финалната магия на този герой е "лечебен дъжд". От небето започва да се изсипва аналгин :), който лекува всичките ви единици отдолу.

Priestess of the Moon – Жрицата на луната представлява елфическа красавица, яздеща бял тигър. Нейните умения са Scout – призовава безсмъртен бухал, имунизиран срещу магии, който може да вижда невидим противник. За съжаление, както всички останали призовани единици, той изчезва след известно време. Ако сложите повече точки на това умение, той става по-бърз, вижда по-далеч и живее по-дълго. Следва Searing Arrow – добавя допълнителна щета към атаката на Жрицата, само че хаби по мъничко мана за всеки изстрел; Trueshot Aura – увеличава щетите на всички атакуващи от разстояние единици, а това означава почти всички единици на елфите. Последната й магия е Starfall – нещо като метеоритен дъжд, който се изсипва върху враговете. Не трябва да местите Жрицата, докато трае магията, иначе дъждът престава да вали. Допълнително, тя притежава и умението Shadow Meld – нощно време може да бъде невидима, ако не се дви-

workshop.headoff.com

жи/атакува (това умение го имат още стрелецът и ловджийката).

След като представихме генералите, може да преминем и към армията. Гръбнакът на Елфическия отряд е съставен обикновено от ловджийки (Huntress) – имат добро количество кръв и нанасят средна щета. Те не се влияят от умението Defend на човешката пехота и затова са най-предпочитания отговор срещу големи групи пехота. Срещу рицари или Таурен обаче, тази единица е слаба. Допълнителните възможности на ловджийката да поставя бухал и да става невидима, но най-вече възможността да удря няколко противника с една атака, я правят много ценна единица, дори и след началото на играта. Другата единица, която може да срещнете при повечето хора, предпочитащи елфите, е Стрелецът (Archer). Основния му недостатък е малкото кръв – наполовина на ловджийката, затова не трябва да разчитате само на стрелци. Не трябва и да ги пренебрегвате, защото правят добра щета и стрелят доста бързо, при това и по въздух. Ако играете срещу елф, първо се опитайте да ликвидирате стрелците му, което не вярвам да ви затрудни, освен ако... освен ако стрелците не са качени на Хипогриф (Hyppogryph). Хипогрифът като единица представлява някаква невероятна комбинация между гарван и елен, има кръв колкото ловджийката и атакува само по въздух, обаче пък за сметка на това наистина здраво. Като го комбинирате със стрелец, се получава Ездач на Хипогриф (Hyppogryph rider), който вече е сериозен опонент отвсякъде – атака като на стрелеца, но по-бърза стрелба, животът му е сума от жизнените точки на съставящите го единици, обсега на стрелба е увеличен, лети бързо – идеална единица за бързи удари. Ако ви трябва допълнителна мощ за удари по земя, може да разчитате и на другата летяща единица на Елфите – Химерата (Chimaera). За нея вече ви разказах, няма какво да добавя освен никога да не разчитате само на

химери. Противниците ви имат много средства, с които могат да противодействат – или я свалят на земята (орки, немъртви) и я убиват с обикновени единици, или я превръщат на летяща овца (полиморф), или я убиват със стрелци/други въздушни единици. Абе накратко все едно Гардиън от SC.

Преди да преминем към каймака на елфическите бойци, а именно друидите и дриадата, остават ни 2 единици – балистата и работника. Балистата е обсадното оръжие на елфите, прави изключителни поражения срещу сгради. Понеже има по-голям обсег от кулите на врага, дори една балиста на точното място в точното време може да реши изхода на битката. Особено ценна е балистата срещу немъртвите, защото в техните бази задължително има много кули. Какво правите обаче, ако след като сте смачкали кулите, undead-а дойде с една средно голяма армия от скелети на току-що паднали ваши единици? Използвате работници. Работниците на елфите имат способността за нещо като безшумна експлозия, която премахва всички магически ефекти, смъква по 100 мана от всяка единица и прави по 150 щета на призованите единици в радиуса на експлозията. Скелети ли? Нещо не ги виждам. Вече.

По-горе споменах, че ловджийката не я бива срещу, примерно, рицари. Срещу тях елфите изкарват най-силната си земна единица – Druid of the claw. Друидите са известни със своята способност да променят формата си и тези в Warcraft не правят изключение. Първата форма на този друид е с кръв и атака близки до тези на ловджийката, но с възможност да казва магии (не точно магии, щото елфите не обичат магия ама ефекта е същият). Първата магия е Roar, която дава бонус към щетата на всички близки приятелски единици. Втората е достъпна след като откриете Adept Training от сградата, където строите друида. Тя лекува до приятелски единици, но ефекта не е моментален, както при Паладина на хората, а в рамките на някакво време. Последната магия, която се появява след откриването на Master Training-а на друида (втория му ъпгрейд) е Bear Form. След като се трансформира в мечка, друида удвоява здравето си, увеличава скоростта си на атака и щетите, които нанася. Истински меч! Ако преди това сте си казали и Roar... Единственият недостатък на тази форма е, че не можете да казвате магии докато сте мечка.

Другият друид е Druid of the Talon. Малко живот, слаба атака по въздух и земя, но пък добри магии. Първата му магия, която има възможност и за автоматично казване е Faerie Fire. Тя намалява бронята на дадена единица с 5, като може да се получи и отрицателна броня, а ефекта от това може да си изчислите от таблицата за броня/поета щета. Допълнително магията ви позволява да виждате това, което вижда единицата за доста дълго време – подобно на паразитите, които пращаха кралиците в SC. Втората магия (след откриване на Adept Training в сградата им – Ancient of Wind) им дава възможност да се превръщат в огромни гарвани, с добър живот и сериозна атака по въздух. Последната им магия, след като сте открили и Master Training-а, ви позволява да вдигате единици от земята с помощта на циклони. Жертвата ви не може да мърда, атакува, прави магии, но и вие не може да й навредите. Възможна употреба на това умение е примерно да вдигнете магьосниците на врага във въздуха, да избиете остатъка от армията, а после и самите магьосници, като паднат на земята. Може и обратното – вдигате меле единиците, убивате маговете и т.н.

И накрая остана дриадата. Тя е малко по-добър боец от Druid of the Talon, но не може да се сравнява с ловджийката. Предимството на дриадата е в нейната способност да атакува с отровна атака, която освен щетата забавя противника. Тази нейна атака не се открива и не се казва като магия – дриадата си я има веднага след производството и си я използва автоматично. Освен това, тя има 100% защита от магии, така че не можете да и въздействате по друг начин, освен да я убиете. За финал, може да й откриете магията Abolish Magic – маха положителните магически ефекти от врага и негативните от вашата армия – това или автоматично или с ръчно посочване. А, и прави огромна щета на призовани единици. Недостатък – ми... няма! :).

Какво съм пропуснал? Ами кулите и сградите, които оживяват могат да възстановяват здраве, като се хранят с дървета. По този начин може да проправяте и път в гората – примерно, за да изненадате противника в гръб. Други съществени пропуски май нямам, но съзнателно не съм ви казвал неща като последователности на строене или пък предпочитаните ми комбинации от единици – това всеки би трябвало да открие сам. Успех!

UnDead

UnDead, расата чиято основна цел е да сътвори прелюдията, гала спектакълът по посрещането на Легиона. Ей Бога ми, те го правят наистина добре. Посяват чума и раздори, газят всички устои на организираните общества на орките и хората. Създават анархия. Те са "живото" олицетворение на твърдението, че нерядко борбата е на количество, а не на качество.

Никой не може да каже "моята раса е по-добра" и да не стане смешен. За първи път от много време насам играя игра с доста изчистен баланс, игра, в която расата дава предимство, но само ако имате умение да го вземете. Доста е просто – тук всичко зависи от "човешкия фактор", или задкормилното у-во. Това е.

UnDead са напаст като скакалци: откъдето минат, трева не никне, гората пада и на нейно място труповете изправят снага. Неживите са единствената раса, която ползва като ресурс труповете на свои и чужди. Те са уникални и с друго: само и единствено Неживите имат 2 вида работници:

Послушници (Acolyte) – те се грижат за добива на злато, както и за призоваването на сградите.

Гаули (Ghoul) – секат дърва и са основна бойна единица.

Изобщо UnDead са една доста странна раса. Родени от магията на Легиона, те не могат да живеят без нея.

Точно тук идва призоваването на сградите. Един работник на Неживите може сам да застрои цяла база. Също като Protoss-те в SC. Има една уловка обаче: трябва да има Blight (еквивалента на creep-а в SC).

Базата на Неживите е вероятно най-трудно достъпното място от гледна точка кули на квадратен сантиметър. Само фактът, че кулите реално са надстройка на къщите, би трябвало да ви говори достатъчно. Да, това прави мнооого кули. А един работник може да възстанови щетите за 10сек...

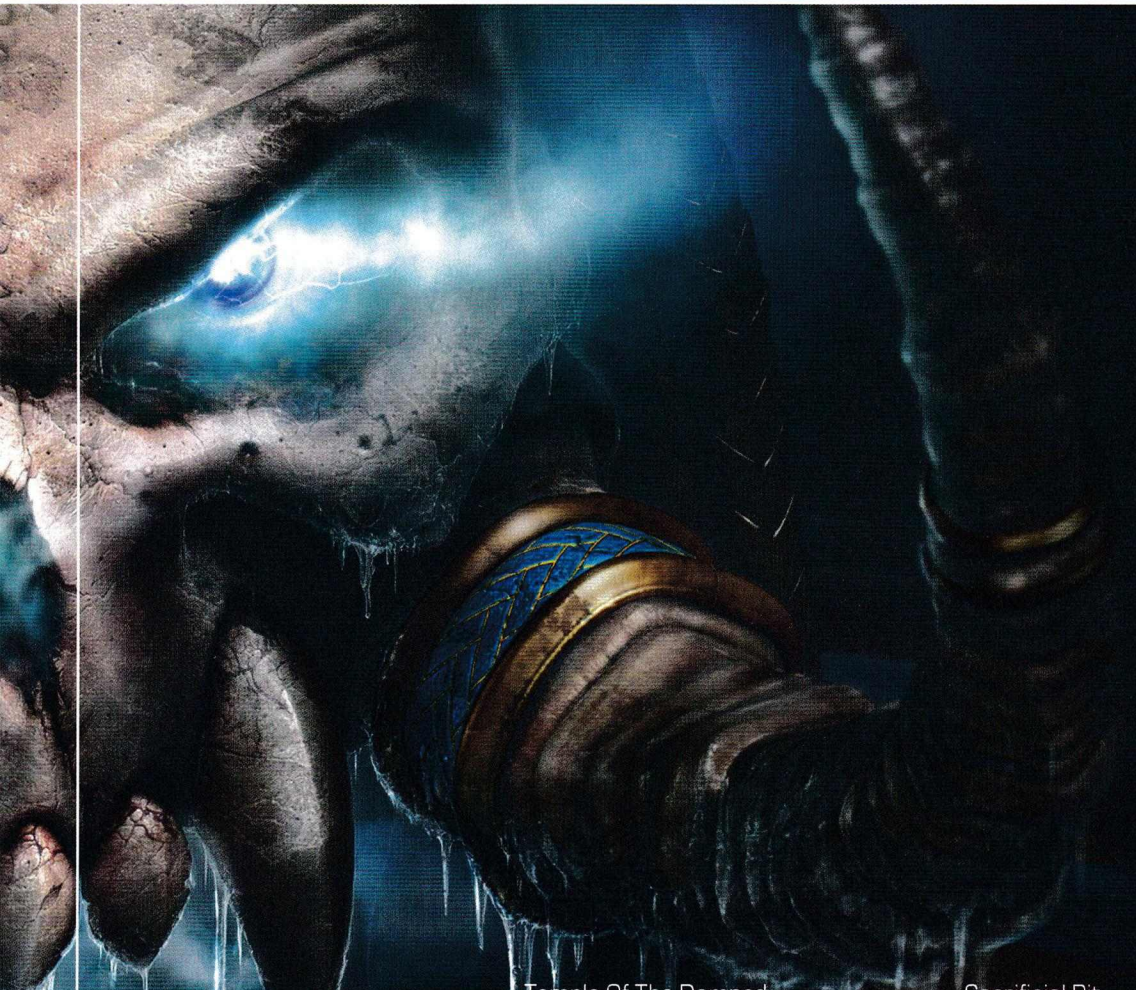
Necropolis – Кметството. Място, където се трупат благата, дърва и злато. Има две степени на upgrade: Halls of the Dead, Black Citadel, като още след първата почва да стреля лошо и на прилична дистанция. От него се строят Послушниците, които строят и добиват злато.

Crypt – Казармата. Тук се строи основата на хранителната пирамида – Гаулите, паяците и Гаргойлите. Освен единиците имаме и няколко ъпгрейда за тях: канибализъм, който позволява на Гаулите да ядат трупове и така да се лекуват; Web – Crypt Fiend-а може да хваща в мрежа летящи единици и после пехотата ги довършва. Тук е и Stone Form – позволява на Гаргойлите да се регенерират, като преминават в каменна форма. Вкаменен, чакаш, отвкаменямаш се след това и хоп – имаш си чисто нов Гаргойл.

Graveyard – Ковачницата. Тук са основните ъпгрейди, повдигащи бронята и атаката на вашата войска. Разделени са в две групи – на меле и на стрелящите единици. Освен всичко това гробището е основен източник на един скрит ресурс – труповете. Само с факта, че имате гробище, реално притежавате неограничен запас от трупове, които можете да използвате както искате – за храна на Гаулите или пък за скелети...

SlaughterHouse – Произвеждате Abomination и Meat Wagons. Abomination-а е тежка пехота, еквивалент на човешкия рицар.

workshop.headoff.com



След ъпгрейда Disease Cloud започва да разпръсква около себе си облачета отрова. Като прибавим към това възмногото му здраве и приличната щета, която нанася, той се превръща в доста неприятен противник. Meat Wagon-те са катапултите. Освен за безопасно и ефективно поразяване на кули, служат и като военно временен резерв за пресни трупове. Събирате значи трупове от гробището и ги разтоварвате на бойното поле, където Necromancer-те правят от тях скелетна армия.

Temple Of The Damned – тук се произвеждат магьосниците – Banshee и Necromancer, както и се откриват прилежащите им магии. За Necromancer-а това са Skeleton Longevity – удължава живота на скелетите, призовани от Necromancer-ите, заедно с Adept Training и впоследствие Master Trainnig. Последните два ъпгрейда ви дават магиите Unholy Frenzy – увеличава много скоростта на атака за сметка на постоянната щета за секунда, и Cripple – намалява здраво скоростта на движение и атака и щетата. Banshee-то има аналогичните Adept и Master, даващи му Anti-magic Shell – защитава единицата от всякакви магии за дълъг период от време, и Possession – вашия магьосник умира, но пък печелите единицата, която сте атакували.

Altar Of Darkness – Тук се призовават героите. Тримата левенти, с които можете да разполагате, са Death Knight, Dread Lord и Lich.

Sacrificial Pit – Това е мястото, където се лишавате от послушниците и получавате за душата на един от тях ценен кадър – Shade, невидим скаут.

Bone Yard – Това е сградата, от която се произвеждат Frost Wyrm-ове и се открива "замразяващ дъх" – спира всякаква дейност в сградите, които атакува Wyrm-а, включително и стрелбата на кулите. Иска зверски много лимит, за да се построи, така че добре осмислете колко и кога от тези деца да си позволите. Като цяло те представляват суровата сила в най-чистата й форма.

Ziggurat – Къщите, които за малко пари и дърва се надстрояват в сносни кули. Всяка от тях дава по 10 лимит.

Толкова за сградите, оттук нататък идва армията. Представянето на Неживите ще открием с героите:

Death Knight – Паднал паладин, това е той. Тъгъдъка на внушителен ат и има умения, които компенсират доста добре паладинските. Средствата, с които сразява враговете си, освен природния му чар, са: Death Coil, Dead Pact, Unholy Aura и вездесъщата Animate Dead. С първата магия лекува собствените единици и наранява всички живи (за съжаление с нея не може да лекува себе си). Тук идва Dead Pact-а – с негова помощ и жертвата на една собствена единица героят наваксва здравето си за сметка на здравето на жертвата. Аурата дава на приятелските единици около героя по-голяма скорост на движение и по-бърза регенерация. Animate Dead вдига 6 от мъртвите единици около героя, без значение на коя от страните са принадлежали те преди боя. Великолепен поддържащ герой.

Dread Lord – Този батко коли и беси. Има си 4 магийки, като истински са. Carrion Swarm, Sleep, Vampiric Aura, Inferno. Първата магия е нападателна, с нея нанасяте прилична щета (по 200 на единица, максимално до 800) от разстояние, като заклинанието поразява няколко от враговете по пътя си. Sleep е задължителна магия, с нейна помощ можете да приспите герой или корава единица и докато пичът кротко си нанка, да изколите съратниците му. Vampiric Aura-та в комплект със Sleep-а правят Dread Lord-а направо задължителен. Тази аура дава на приятелските единици способноста да възвръщат до 45% от нанесената от тях щета в здраве. Inferno – героят може да призове демон от Легиона да му помогне в боя. Демонът пада от небето под формата на метеорит и с "приземяването" си нанася щета на всички противнивникови близкостоящи единици, като ги замайва за малко. Освен това това е неуязвим на магии и изгаря близкостоящите единици с Immolation, също както Demon Hunter-а. Личното ми мнение е, че този герой е просто задължи-

телен.

Lich – Магьосникът в редиците на неживите е чутовен. Магиите му позволяват да бъде прекрасна ударна сила: Frost Nova – Леден заряд, който се стоварва върху единичен противник и се разпръсква, наранявайки околните. Поразява враговете едновременно както с чиста щета, така и косвено. Всеки засегнат от заклинанието се забавя за кратък период от време. Frost Armor – това заклинание увеличава бронята на избрана приятелска единица, като на последна степен добавя 7 броня. Dark Ritual – Маната винаги е била проблем за магьосниците. Този обаче е намерил разрешение. С тази магия се жертва собствена единица, като здравето й се превръща в мана. Death and Decay – най-зловещото заклинание на Лич-а. Ако нещо или някой е в зоната на неговото действие то след 25сек той е 100% мъртъв.

След като сме избрали героя, идва времето да съставим примерен план за действие: кои единици ще използваме, в какви количества и прочее. Единиците, въпреки че са малко видове, позволяват доста комбинации в зависимост от ситуацията, така че избирайте мъдро.

Ghoul – Освен щатен дървар Гаула е и основна бойна наземна единица. Също като зерглингите в SC, така и тук количеството на тези малки твари ги прави победители. Напълно ъпгрейднат, един гаул е еквивалентен на footman. За огромно мое съжаление обаче Гаулите са абсолютно незащитени от въздушни посегателства, тъй че е силно препоръчително да държите в строя и по 2-3 Crypt Fiend -а. Тези същества още известни като "паяците" се отличават със способността посредством магическо заклинание(ако сте измислили web-а) да оплитат въздушните единици и да ги свалат на земята, където

пехотата може да ги докопа. Друг начин да си осигурите въздушното пространство е да си построите Gargoyles. Гаргойлите са прилични въздух-въздух единици, които след като получат Stone Form ъпгрейда стават доста ефективни целесъобразни ако ги пасете. След като веднъж сте си подсигурили въздушното пространство, е време да помислите и за някакво сериозно подкрепление на сухопътните войски. Тъкмо сега се появяват Abomination -ите , да закърпят положението. С голямото си здраве и солидна щета те успяват да пропрявят пътя на останалата паплач. По време на боя е нормално двете страни да дават жертви. За Неживите обаче тези жертви са всъщност още войска. Necromancer-те се грижят за това окрупняване на армията. Всеки един от тях се ражда в магията за вдигане на скелети от мъртвите. В края на битката бойното поле представлява множество скелети, малко единици и никакви трупове... при положение, че победите. За да си осигурите обаче лелеяната победа, е нужно нещо повече от 20 скелета. Необходимо е да умеете да комбинирате войските ефективно, например Banshee и Necromancer. Банши-то хвърля проклятие върху враговете и те почват да пропускат всеки 4-ти удар, а когато враговете не могат да ви нараят, вие ги убивате.

За да изградите обаче правилната стратегия за водене на бой, трябва да знаете срещу какво се изправяте. Тук идват на помощ Shade -овете, очите на Неживите. Тези невидими скаути са изключително полезни – най-малкото, защото се преработват от Послупник, който нищо не струва. А информацията е ресурс като всички други в тази игра, че дори най-ценният.

Неживите са най-бързо прогресиращата раса в началния стадий на играта поради няколко причини. Гаулите са доста корави бойци, завземането на втора мина става в момента, в който призовете герой и трябва само един работник който да я застрои. Просто и ясно. Убивате, застроявате, източвате, парите инвестирате във войска, убивате, трупате нива, убивате, вдигате скелетите, газите. Скелетите като цяло са нож с две остриета: от една страна те са ви почти безплатни, защото от всеки паднал враг стават 2 скелета, но от друга умряло същество, превърнато в скелет, не може да бъде вдигнато за бой отново с магия. Независимо дали се ползва Resurect или Animate Dead, ефектът е един и същ – никакъв. Веднъж разложи ли се трупът (респективно стане ли на двойка скелети), забравете единицата.

workshop.headoff.com

Human

Как да го кажа – старата любов ръжда не хваща. Още от Warcraft II предпочитах да управлявам магьосници и рицари, вместо death knight-ове и огрета. Въпреки че бях наясно с факта, че 6 Ogre Mage-ове с bloodlust нямат спирка и избирам губещата страна. Някак си се чувствах вътрешно удовлетворен, когато доброто побеждаваше – може би тогава някаква малка частичка благородство в мен тържествуваше из ъглите на душата ми. Традицията продължи и при Starcraft, където мой любимец си останаха тераните, независимо, че в първите пачове те си бяха онеправдана раса. Когато Warcraft III излезе, не таях никакви съмнения коя ще бъде моята раса – тази на хората. А тя никак не е за пренебрегване. Ще оставя на вас да прецените и по подобие на колегата FonManiac ще започна с човешките сгради.

Town Hall – основната сграда във всяка една човешка база. Тук се събират ресурси – злато и дървесина. Town Hall-а може да се ъпгрейдва два пъти – на Keep и Castle, като всяко едно ниво позволява строенето на нови сгради и тренирането на нови единици.

Altar of Kings – както и при другите раси – оттук започват своя път всички герои, това е и мястото, където съживяват падналите герои.

Barracks – в основната сграда за войски на хората ще намерим стандартния пешак, джудже стрелец и рицар. За всяка една от тези единици тук можете да направите по един ъпгрейд, който си е направо задължителен за тях. Става дума за умението Defend на пехотинци, подобряване на далекобойността на джуджета и повишаване със 150 жизнените точки на рицаря и ездача на грифони.

Lumbermill – дъскорезницата служи за събиране на насечените от селяните дървета, а между другото тя ще ви помогне да повишите максималния добив на работниците, както и да заякчите конструкциите на всички свои сгради.

Blacksmith – още от Warcraft II това е мястото, където ще можете да подобрите броните на всички свои наземни и летящи единици, както и да увеличите щетата на оръжията им.

Farm – служи за изхранване на войската ви. Единствено при хората фермата до края на играта си остава съвсем обикновена ферма, която няма никакви екстри и не води след себе си положителни резултати.

Arcane Sanctum – дом на елфите, които от стрелци в Warcraft II, сега са се преквалифицирали в магьосници. Какво да ги правиш – еволюция. Оттук можете да тренирате priest-ове и магьосници, които да ви помагат в битката срещу врага. Тук ще можете да направите и всички ъпгрейди на маговете.

Workshop – Ако се нуждаете от очи навсякъде или от ефективни противосградни единици, почукали сте на правилната врата. Жироскоптерите са вашата летяща сила, а джуджетата мортари и парния танк са страховита комбинация за вражите сгради.

Gryphon Aviary – оттук можете да строите тежката кавалерия на хората по въздух – Ездач на грифони. Тук трябва задължително да направите ъпгрейда, който му помага с един изстрел да се нанасят вреди на двама противника .

Tower – последни по място, но не и по важност, кулите са гръбнака на вашата защита. Разбира се за (някаква) ефикасност е нужно да ги ъпгрейдвате на такива със

стрели или топвове. Каквото и да решите, няма да сбъркате – кулите са в състояние да обърнат хода на войната във ваша полза, особено ако не забравяте, че имате възможност да зададете по коя точно единица да бият защитните съоръжения. С последните ъпгрейди за якост на сградите няколко кули биха могли с минимални загуби от страна на войската ви при масово нападанение на врага.

От единиците на хората, доброто възпитание изисква да започнем с героите. Като най-силни и титулувани единици, те заслужават поне малко уважение. При хората трите типа герои са Archmage, Mountain King и Paladin.

Archmage – Магьосникът по правило е най-кекав в меле битките, но пък има какво да покаже от далечно разстояние. Трите му основни умения са Blizzard, Summon Water Elemental и Brilliance. Ледената градушка ни е добре позната от Warcraft II – ледените късове, извикани от мага, удрят без да питат дали отдолу има ваши единици или врагове, така че е редно да внимавате с него. Втората магия е особено подходяща за началото на играта (ако изберете Архимага като първи герой) и призовава за 75 секунди воден елементал, който има прилично количество здраве и нанася добри щети. Brilliance пък е аура, която ускорява процеса възстановяване на мана (до 300%). Ултимативното умение на Мага – телепорт на до 24 единици на което и да е място по картата, където има приятелска единица или сграда, е просто брутално за тактики от типа "удряй-и-бягай".

Mountain King-ът е едно от най-коравите и правилни джуджета, което някога сте срещали. В едната ръка държи брадва, а в другата беон чук, което гарантира че това е една от най-яките меле единици в цялата игра. Уменията му кореспондират на неговата бойка натура – Throwing Hammer, Thunder Clap и Bash. Хвърленият чук представлява магия, която нанася определено количество щета на невинната жертва и я обездвижва за определен брой време. Макар и да действа по-малко време срещу герои, това е идеално средство, чрез което да го карате да гледа развитието на битката безучастно. Thunder Clap кара земята около джуджето да се разтрепери, като по този начин нанася щети на всички вражи единици наоколо и намалява временно тяхната скорост. Идеално за мелета, когато всички враговете са се накачулили върху героя ви. Bash пък е пасивно умение, което ви дава шанс удар на джуджето да зашемети за малко врага и да нанесе допълнителна щета от 20 точки. Ултимативното умение на Mountain King-а се нарича Avatar. Той трансформира героя ви в чудовище, което има лек бонус от 500 точки максимално здраве, нанася щети +20 и на всичко отгоре е имунен на магии.

Последният в списъка се оказа Паладина. Подходящ както за поддръжка на войската, така и за офанзивни военни действия. Първото му умение – Holy Light е особено полезно, докато все още не можете да разчитате на помощта на лекуването на Priest-овете. Магията лекува определено количество жизнени точки от една единица , а ако бъде използвано върху undead ефектът е точно обратен, но също толкова желателен. Второто – Devotion Aura, увеличава бронята на всички приятелски единици в определен периметър и третото – Divine Shield, прави паладина безсмъртен за определено време. Ултимативното му умение възкресява 6 произволно избрани паднали ваши единици. Офертата е много добра и може да обърне една оспорвана битка в силно ваша полза, стига да нямате насреща Undead, който автоматично да трансформира всички трупове в скелети. Отдъхваме за малко и се втурваме право срещу "нормалните" единици.

Като правило при хората, мега-важно е да разучите всички допълнителни ъпгрейди за единиците им. Пешаците са първият пример за това. Умението им Defend (което трябва да активирате отделно) намалява с цели 70% щетите от всички Piercing атаки. Пешакът е добра оферта само за началото на играта, колкото се може по-бързо пуснете строежа на Blacksmith, за да разчитате на Джуджетата стрелци. Те ще бъдат гръбнак на армията ви до края на играта. Силна атака, добра далекобойност и фактът, че ако четири стрелеца се съсредоточат върху дадена единица, на нея лошо и се пише, са красиви червени точки в бележника на тази единица. Гледайте бързо да направите ъпгрейдите за повишаване на нанесената щета, за да бъдете изцяло удовлетворени от резултата.

След първите няколко изчистени независими гадини по картата добрият играч вече е направил първи ъпгрейд на Town Hall-а и е построил Arcane Sanctum, откъдето започват земният си път двамата магьосници – Priest и Sorcerer. Когато играете с тях, пуснете техните ъпгрейди! Те ще ви дадат и 150 точки живот повече (на фона на началните 220 има за какво да се замислите), както и достатъчно мана за магиите им. Priest-а разполага с лекуване (възможност за автоматично изричане), dispel (познайте какво става с ар-

workshop.headoff.com

мията от скелети ли треанти на врага след един-два такива поздрава към тях) и Inner Fire (autocast). Последната магия увеличава с 25% бронята на единиците и забързва атаката им с 10%. Единицата, която се облажва най-много от Inner Fire е Рицарят, на който ще се спрем съвсем след малко. Магьосницата разполага с магиите Slow (autocast), Invisibility и Polymorph. Slow се обяснява от самосебе си, невидимостта служи за скриване на почти убити единици от очите на врага, а полиморф-а преобразява враговете в овце (или летящи овце, зависи от случая) за определено време. Заедно с Archmage с Brilliance аура, Магьоничките и Priest-овете стават сериозна сила. Дойдохме си на думата и за рицарите. Много сериозна броня, достатъчно жизнени точки... какво повече можете да искате от тази единица? Перфектната меле единица. Стигнахме до двете летящи единици на хората. Освен джуджетата стрелци, те се грижат по въздуха да

щу сгради (хапва кулите на un-dead-овете за закуска), танкът просто мачка.

Забравихме ли някой? Ами да, за малко да пропуснем достопочтените, вечно мърморещи от възложените задачи селяни. Те събират злато, секат дървета, както и поправят всички сгради и механични единици. Има възможност няколко работника да строят едновременно една сграда и по този начин да ускорят сериозно производството й. Последната екстра на селяните е, че при нужда те могат да грабнат каските и мечовете и да се впуснат в защита на базата си за 45 секунди. Трансформираните в милиция селяни не будят само усмивка във врага ви, а могат да се превърнат в негов кошмар. С добра броня (първоначално 4, стига до 10 след ъпгрейдите) и щети, близки до тези на пешаците, милициите са тази сила, която може да обърне нещата във ваша полза. Ползвайте ги, като имате предвид, обаче, че икономиката ви тотално загива в мо-

няма изненади. Първата от тях – Girocopter-ите са истински въздушен терминатор. Нанасят относително добра щета, но за сметка на това стрелят адски начесто. 4-5 жиротоптера изчистват вражеските Frost Wyrm-ове или Химери с лекота. Чрез ъпгрейд жирокоптера ще може да участва и в атаки срещу наземни цели. Като последна екстра, жиротоптерите са и доста бързи и могат Ездачите на грифони са друга бира. Твърде скъпи (330 злато/ 4 контрола) и твърде лесно умиращи (например Orc Wolfrider – Ensnare, Undead Cript Fiend – Web...), Gryphon Rider-ите (дори и с Thunder Hammer ъпгрейд, който им дава възможност да удрят повече от една единица), поне според мен, трудно могат да се ползват освен като довършваща бригада при почти взета битка. За сметка на тях джуджетата-мортари винаги са добре дошли в редиците на хората. Сериозната им щета с разсейка (splash damage) често прави мортарите цел номер едно за врага при обсада на чуждата база. Най-малкото защото имат бонус срещу сгради и голяма далекобойност. И докато сме още на темата за обсадите, нека да разгледаме Steam Tank-а. Силен, с брутална щета срещу наземни цели. Като последна екстра, жиротоптерите са и доста бързи и могат Ез-

мента, когато дрънне камбаната в Town Hall-а.

Стратегии за игра с хората – много, но това вече ще го оставя на вас. Мястото е силно ограничено, възможностите са адски много... съветът ми е само един. Играйте и експериментирайте. Хората са най-силни в последната фаза на играта. Оцелейте до тогава с достатъчно експанжъна и вече сте наполовина победител.

Orc

Орките. Моите любимци отново са тук по-мъдри, по-красиви и по-брутални от всякога. Под водачеството на Трал ордата е спряла да ползва некромансерските магии от близкото минало и така е успяла да се пречисти от влиянието на Легиона. Сега Ордата пътува към своя блян за бъдеще, едно по-красиво, по-мирно бъдеще. Но мечтите никога не се постигат лесно, а тази е почти невъзможна, и за да я осъществят, Орките ще трябва да ползват всичките натрупани през продължителните конфликти бойни умения...

Орките бяха мои любимци дълго време, тяхната груба сила просто изкореняваше всяка съпротива. Защитата обаче е доста спорно място при сегашните Орки. Вярно, техните сгради са опасани с "бодлив ров", който наранява всички противници около тях. Къщите са своеобразни бункери. Имат си кули... абе не са съвсем безащитни, май.

СГРАДИТЕ

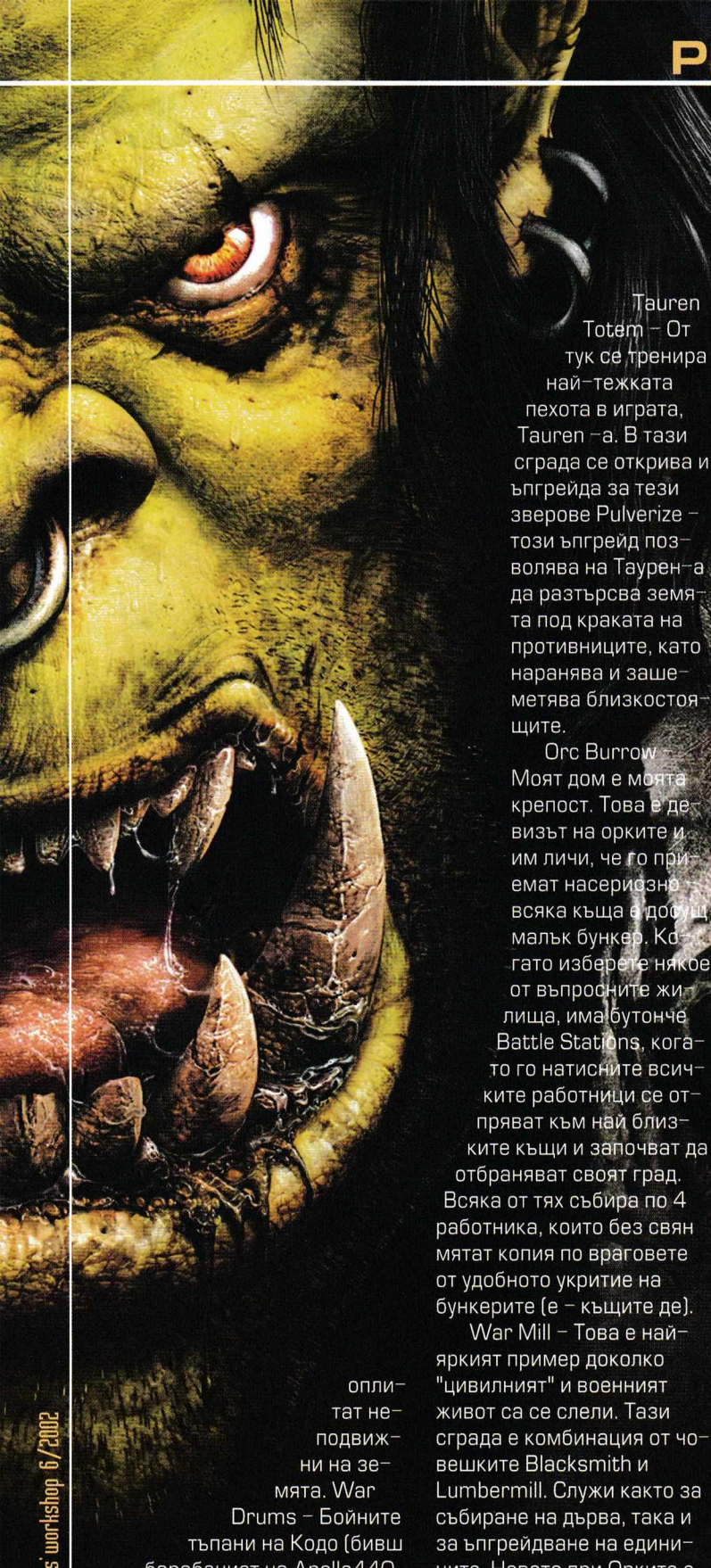
Great Hall – Това е Кметството, сърцето на вашето племенно устройство. Тук се носят дървата, събира се златото и се произвежда строителната мощ на бъдещата Оркска империя -реон-а. Кметството се ъпгрейдва на два пъти: Stronghold и Fortress, като всеки ъпгрейд добавя здраве и отключва нови единици и сгради.

Altar of Storms – Това е сборището на героите. Можете да получите първия безплатно, а другите – срещу много злато. Героите са трима: Blademaster, FarSeer и Tauren Chieftain.

Barracks – Казармата. Тя е раждала, ражда и ще ражда наш'те машини за убиване. Грънтовете са най-силната наземна първа единица в играта и съответно най-скъпата. Тези зелени планини от мускули имат колосално здраве и нанасят прилична щета. Освен всичко са полезни и в развития етап на играта, защото с ъпгрейда Berserker Strength получават допълнително 100 здраве и 3 щета. Това изравнява тези им показатели с съответните на кула. Само че кулите не се движат! Нали? От казармите излизат и Troll Headhunter-те, които имат малко здраве но на оргомните си копия могат да нанижат всичко което хвърчи или пълзи. След ъпгрейда в казармата, който увеличава регенарицията им 6 пъти, стават доста добра единица за контраатаки. В този лагер за военно обучение се сглобяват и страховитите катапулти. Най-добрата подкрепа за една наземна атака срещу добре укрепен противник.

Spirit Lodge – Магията извира от това място, но не позната ни от предишните части "покварена" оркска магия. Тукашните шамани използват като източник на своята сила само и единствено природата. Магическите единици по правило са най-мощните в играта, но и най-трудните за управление. В това отношение Орките отново държат палмата на първенството – Shaman и Troll Witch Doctors. Тук се правят и ъпгрейдите за магьосниците.

Beastiary – Това е зоологическата градина. Оттук излизат Wolf Raiders, Kodo Beasts и Wyvern Raiders. Освен че се тренират тук, за всяка една от тези единици има по ъпгрейд. Ensnare е възможността на Вълкоездачите да хвърлят мрежа върху всички единици, като по този начин ги



оплитат неподвижни на земята. War Drums – Бойните тъпани на Кодо (бивш барабанист на Apollo440 ;)). Ритъмът, който излиза изпод ръцете на умелите тъпанджии, поддържа бойния дух на войската и покачва щетата с 1. Envenomed Spears – след този ъпгрейд Wyvern Raiders, започват да хвърлят по враговете напоени с отрова копия, които правят допълнителна щета.

Tauren Totem – От тук се тренира най-тежката пехота в играта, Tauren-а. В тази сграда се открива и ъпгрейда за тези зверове Pulverize – този ъпгрейд позволява на Таурен-а да разтърсва земята под краката на противниците, като наранява и зашеметява близкостоящите.

Orc Burrow – Моят дом е моята крепост. Това е девизът на орките и им личи, че го приемат насериозно – всяка къща е достъ малък бункер. Когато изберете някое от въпросните жилища, има бутонче Battle Stations, когато го натисните всичките работници се отпряват към най близките къщи и започват да отбраняват своят град. Всяка от тях събира по 4 работника, които без свян мятат копия по враговете от удобното укритие на бункерите (е – къщите де).

War Mill – Това е най-яркият пример доколко "цивилният" и военният живот са се слели. Тази сграда е комбинация от човешките Blacksmith и Lumbermill. Служи както за събиране на дърва, така и за ъпгрейдване на единиците. Новото при Орките е, че всички войски ползват един и същ ъпгрейд за броня – ей на това му викам расови войници. Освен ъпгрейдите за войската (меле, броня, метателни) тук се прави и този за "бодливия ров", който на последна степен прави щета от 16 на всеки удар нанесен върху сградата.

Войната винаги е била изкуство. В него грубата сила трябва да се комбинира с интелекта. Хората, които взимат най-правилните решения по време на бой, биват произвеждани в генерали. Рядко генералите се превръщат в герои. Щастливи са Орките, че имат такива герои.

Blademaster – Този майстор на меча може сам да посече враговете, ако му стигне здравето, разбира се. За да се справя по-лесно с противниците си, той разполага със следните умения: Wind Walk – с това заклинание Blademaster-а става невидим и може да избяга от битката или да се вмъкне в противниковата база и да заколи работниците. Диверсант го раздава. Mirror Image – създава копия на героя които имат здраве колкото него, но не нанасят щета на противника. Critical Strike – пасивно умение, което дава 15% шанс на Blademaster-а да прави до четворна щета на удар, ако му върже разбира се. Bladestorm.– последната магия на героя; при изричането й около него се завърта същински ураган от остриета, а той – в сърцето на фунията – контролира това бедствие за враговете. Докато заклинанието действа, героят е неуязвим за магии, но физическата щета си остава. Великолепен избор, ако искате просто да изколите противниковите герои.

FarSeer – Мистик и магьосник. Яздещ огромен черен вълк, този герой може да ползва силите на природата, за да се справя с враговете. Магиите, с които разполага са: Chain Lightning – Светкавицата поразява до 8 противника на последна степен като прави еднаква щета на всеки от тях. Far Sight – с тази магия героя разкрива парче от картата, като премахва за кратко fog of war-а. Освен че разузнава, това заклинание засича невидимите единици. Feral Spirit – Магьосникът призовава 2 вълка, които след първото си ниво могат да нанасят Critical Strike на 20%. Earthquake – Това е последното заклинание на FarSeer-а. Той нанася щетата си на определена площ, като всички единици, които се намират върху нея, се забавят с 75% и понасят по 50 щета за секунда. Казвате го върху враговете и се запасявате с пуканки.

Tauren Chieftain – Легендарния водач на Орките. Той се грижи за племето си по време на война и мир. За да осигури на Ордата леяният мир, той е надарен със следните сили: Shockwave – нападателна магия. Героят изстрелва енергиен заряд, който поразява всички наземни единици по пътя си. War Stomp – Боят тече, героят удря по земята и всички заобикалящи го единици се зашеметяват, понясят щета... идеално за бързи касапски спектакли. Endurance Aura – Единственият герой с аура при Орките. Една ама каква. Аурата повишава скоростта на атака и движение на заобикалящите героя единици. Reincarnation – Върховното умение. Когато героят предаде богу дух, след 7 секунди се вдига на крака, на пълно здраве и мана и е готов да доизтреби враговете.

Когато на бойното поле са и трите оркски героя, работа става наистина дебела, започват да летят светкавици, да притърчат вълци, единиците стават по-бързи, атакуват осезаемо по-бързо. Изобщо – екшън не липсва. Тримата герои при Орка се вадят задължително. Приемете го като дружески съвет. Войската има нужда от тях.

Войската...

Grunt – Сърцето и душата на Орксата армия. С колосалното си за първа единица здраве и прилич-

ната щета той е винаги в челните редици. Бърз и повратлив, еднакво добър както за скоростни контраатаки, така и за защита. Винаги първи стъпва в боя и нерядко последен го напуска. Абсолютно задължителен за ефективността на армията, независимо от стадия на игра Особено ефективна единица, ако има кой да поеме удара. Точно тук е мястото на Tauren-а. Това е най-мощната пехота в играта въоръжени със ствол от дърво тези огромни пичове просто "изкореняват" всяка съпротива. Двама-трима, поставени в сърцето на боя, могат да решат изхода от битката. Особено след ъпгрейда Pulverize-бие се значи нашето момче, боят тече и току удари и заашемети близкостоящите врагове, които биват насечени на парченца от грънтовете.

Само с пехота обаче не може, затова Troll Headhunter-а е почти незаменим. Легендарни ловци, обучени да отстрелват всичко, което става за ядене, тези момчета нанасят великолепена щета на всякакви видове противници. След ъпгрейда за регенерация в казармите скоростта на възстановяване на здравето се увеличава 6 пъти. Това прави единицата доста гъвкава, а и незаменима, като се вземе под внимание, че този ловец е с доста малко здраве. Защитата на въздушното пространство освен на крехките плещи на Troll Headhunter-те се крепи и на Wyvern Rider-те, също не са много здрави, но могат да поразяват еднакво добре както въздушни, така и наземни цели. Бързи и мощни – за тях няма недостъпни места. Идеални са за бързи партизански набези над вражата база. След ъпгрейда те могат реално да отровят живота на противниците. Ако атакувате добре укрепен противник е доста глупаво да се хвърляте в атака с еднотипни единици. Добре е да подкрепите войската си с обсадни машини.Catapult-ите вършат прекрасна работа: стреляте си врага отдалеч, пийвате кафенце и чакате да изпълзи от дупката. Чисто и безопасно. Веднъж обаче влезете ли в база, доста е важно бързо да унищожите сградите, за да спънете максимално много развитието и възстановяването на противника. Това е мястото, където се ползват Wolf Raider – със своите огромни мечове те нанасят обсадна щета (виж таблицата със щетите). Освен този си плюс те имат и Ensnare – умение, което доста ефективно осигурява списителното бягство или приземява враговете под ножа. Идеална единица за партизански набези. Когато обаче боят настане и затупкат сърца ни, идват на дневен ред магьосниците. Сами по себе си те са подкрепящи единици, но трудно могат да бъдат наречени беззащитни. Shaman-ът се грижи за това войската да смазва максимално бързо всяка съпротива, като първоначалната им магия е Purge-премахва всички магически ефекти, които са върху единицата и я забавя, а освен всичко това прави 400 щета на призовани единици (скелети, големи, елементали, дракони). След Adept и Master Training получава съответно Lightning Shield и Bloodlust. Първата ограждa единицата със светкавици, които нанасят на заобикалящите единици щета от 20/сек. Bloodlust-ът е вездесъщата магия, има autocast, увеличава скоростта на атаката с 25% и скорстта на движение с 40%. С нея Грънтовете стават същински джелати. За разлика от Шаманите Witch Doctor са далеч по мирни, техните магии след еквивалентни ъпгрейди са

както следва: Sentry Wards: първоначалната магия, с нея се поставят невидими наблюдатели, които стоят по 10 мин. и докато не се разкрият, убият или изтлеят, не може да се строи на мястото, на което са поставени. Stasis Trap: С тази магия Witch Doctor-а поставя колче с талисмани, което след като изтекат 10 сек. за активация зашеметява всички близко стоящи единици за 12 секунди (герой – за 4). Healing Ward: Това са лечебни тотеми – възстановяват здравето на близко стоящите единици с 2% за секунда. Ефектът от няколко такива тотема се натрупва. Именно тотемите са причината Орките да побеждават без някаква загуба на жива сила в напредналия стадий на играта. Започвате боя. Забивате 3-4 тотема и гледате как здравето на единиците ви почти не спада. За да е картинката още по-пълна зад строя стои един Kodo Beast, който влива ярост в телата на орките с ритмите от огромите тъпани, сложени на гърба на звяра. Кодото освен че дава бонус на щетата, може и да погльща противникова единица, като бавно я смила в стомаха си. Може да погълне която и да е единица без герой.Освен това той нанася щета както на наземни, така и на въздушни цели. Заедно с Шаманите, Докторите, Хед Хънтерити и Wyvern Raider-те се грижи небето над бойното поле да е чисто.

Орките като цяло тръгват доста бвно, най-вече заради скъпата си първа единица и недостигът на дърва. Но опре ли до бой, всяка единица е една малка месомелачка. Комбинацията от груба сила и природна магия дава великолепен резултат. Освен това когато имате 4 къщи, 2 кули и 12 селянина можете да се чувствате защитени от ръш, което малко или повече си е благинка.

workshop.headoff.com

от стр 17 я изиграйте на hard, за да й се изкефите напълно. С изключение на няколко мисии, не вярвам да имате някакви проблеми, а поредната анимация след всяка успешно приключила кампания е само черешката върху тортата. Мисиите са разнообразни, интересни, а понякога и напрегнати. По майсторски начин от Blizzard ви въвеждат в особеностите на четирите раси и ви показват правилния начин за комбинация на единиците в тях. Но независимо дали играете соловата кампания или мултиплеър има нещо, което ще ви се набива непрекъснато на очи и уши.

Графика и Звук

Това са бруталните графика и звук, които просто няма как да не радват окото по време на игра. Вярно е, машината, на която да си пуснете Warcraft III и той да върви добре, дори и при мултиплеър с още трима клони към над гигахерцова с 256MB Ram и поне GeForce 2MX, но пък каква вода са направили от Blizzard, какви анимации на героите, какви смъртни анимации (тях можете да ги видите в истинската им

красота, като zoom-нете, може и докато гледате някой replay)... ауууу, направо ви иде да запеете одата на радостта (стига да я знаете де). Всички специални ефекти са брилянтни – дъжд, светкавици, аури, пушеци – графичните детайли в играта са много и адски добре изпипани. Звуците и най вече репликите на единиците са на естественото си мега Blizzard ниво, щом става дума за стратегии. Ако сте достатъчно безсърдечен да тормозите с непрекъснато кликване някоя единица, тя започва лека полека да се ядосва и да говори най-различни смешни и интересни неща. Най-култувата реплика е тази на Dreadlord-а (един от героите на Un-dead) – след поредния клик върху него се чува звънене на GSM, Dreadlord-а отговоря, чува се някакво бърборене от другата страна и нашия човек казва "For the last time I am a Dreadlord, not a Druglord". Кажете ми сега, как да не я обичаш тази игра? Особено след като Blizzard отново са направили невъзможното и са подобрили още веднъж интерфейса на играта. За да ви бъде по-лесно за игра и да не се налага да кликвате наляво-надясно с мишката са предидени един кубик шорткъти, които ако научите, ще подобрите поне 30% своята игра. Дори и за инвентара на героя си има "бързи клавиши", което е изключително ценно в напрегната битка. Там забавяне от една секунда може да се окаже фатално. Особено като се има предвид, че геймплеят на Warcraft III сериозно се различава от този на Starcraft

Геймплей

В 90% от случаите в Starcraft се правят маси. Големи армии, бързо произвеждащи се евтини (на фона на ресурсите) единици. Контролът на отделните единици по време на битка, макар и важен, не е от същото значение, както силно работещата икономика, която да може да бълва следващото пушечно месо и стратегията. Всичко става доста бързо – играта е много динамична. При Warcraft III нещата са свързани много повече с планиране и управление на отделните единици. Войските са далеч по-малко, доста скъпи са, а също така се правят и бавно. Принципно по-правилната стратегия е да се играе през по-голямата част в режим Low Upkeep, а малко преди предприемане на офанзивни действия да се изкарат още единици и да се мине в High Upkeep. Независимите единици из картата за достатъчна занимавка за вас, докато строите и развивате базата, а бързите експанжъни далеч не започват и свършват с това да пратите един SCV до следващото находище на минерали. Тук първо трябва да разчистите пазещите чудовища, което на някои карти си е сериозно и време- и единицо- отнемащо занимание.

ИИ

Перфектни игри няма и ако нещо се пропуква в Warcraft III, това е Изкуственият Интелект на единиците и по-точно частта от него, която им обяснява как да стигнат от точка А до точка Б. С една дума – pathfinding. Ако по време на битка видите някоя ваша единица да заобикаля от най-невъзможни места докато стигне там, където се е запътила, не се притеснявайте. Не сте си произвели единица с дефектирало чувство за ориентация. Те всички са си такива. Съвсем друг е въпросът, ако четири човека понечите да играете срещу четири компютъра. Трябва всички да сте доста опитни играчи, за да надвиете всички маси, които четиримата ще изсипят върху вас, рано-рано в играта. Естествено всички винаги атакуват само един. Така, както вие бихте го направили. Естествено AI-то си има своите слабости, но ако сложим от другата страна на кантара факта, факта че компютърът контролира единиците си така, както вие не можете и да сънувате остава ни да се радваме, че Blizzard са решили да не слагат по-силно AI. Лека полека от Изкуственият Интелект преминахме към главната атракция – многоползвателният режим в Warcraft III.

Мултиплеър

Както във всички стратегии на Blizzard, мултиплеъра е това, което ще продължи живота на Warcraft III поне с две-три години. След продължителни тестове и тримата заключихме, че това е правилната мултиплеър игра. Нещата са майсторски балансирани и не можеш да кажеш коя раса е най-силната, нито да играеш по един и същи начин, няма перфектен герой за началото на играта, няма и задължително начално умение за него. От това по-голям комплимент на баланса в една игра ние поне не можем да направим. И тук има множество тънки моменти, чието усвояване може да ви представи в по-добра позиция спрямо вашите опоненти. Всички те се овладяват в времето, а играта ви предоставя достатъчно богати възможности да измисляте нови стратегии и да ги прилагате безжалостно върху вашия съперник. Истинската красота в мултиплеъра, обаче, това са игрите по двойки. Комбинация от герои и единици е практически неизчерпаема. Особено интересно е когато си пуснете опцията за поделен контрол на единиците. По този начин единият от двойката може да се занимава с икономическите дела, а другият само да води битки. Звучи интригуващо нали?

Заключение

В заключение мога само да ви препоръчам да си вземете колкото се може по-бързо Warcraft III, ако все още не сте го направили и да се отдадете на безразсъдно игране. Тази игра го заслужава.

Заслужавате го и вие.

ОЦЕНКА: 98%

Графика:	95%
Звук:	99%
Геймплей:	99%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	100%
Прилича на:	WarCraft 2

когато скоростта има значение...

Какво ще кажете за компютри с Pentium IV процесори и GeForce 4?

БЕЗПРЕЦЕДЕНТЕН ъпгрейд в Матрицата

МАТРИЦАТА
WWW.MA3X.NET

МАТРИЦА I - ул. "Крум Попов" №64
МАТРИЦА II - бул. "Янко Сакъзов" №14;
МАТРИЦА III - ул. "Неофит Рилски" №70
МАТРИЦА IV - ул. "Бистрица" №2

За да бъдете винаги доволен!!

- Производител: **Triumph Studios**
- Разпространител: **Godgames**
- Интернет: **www.ageofwonders.com**
- Жанр: **Походова стратегия**
- Системни изисквания: **PII 400, 128 RAM, 16 MB 3D Video**

Age of Wonders II The Wizard's Throne

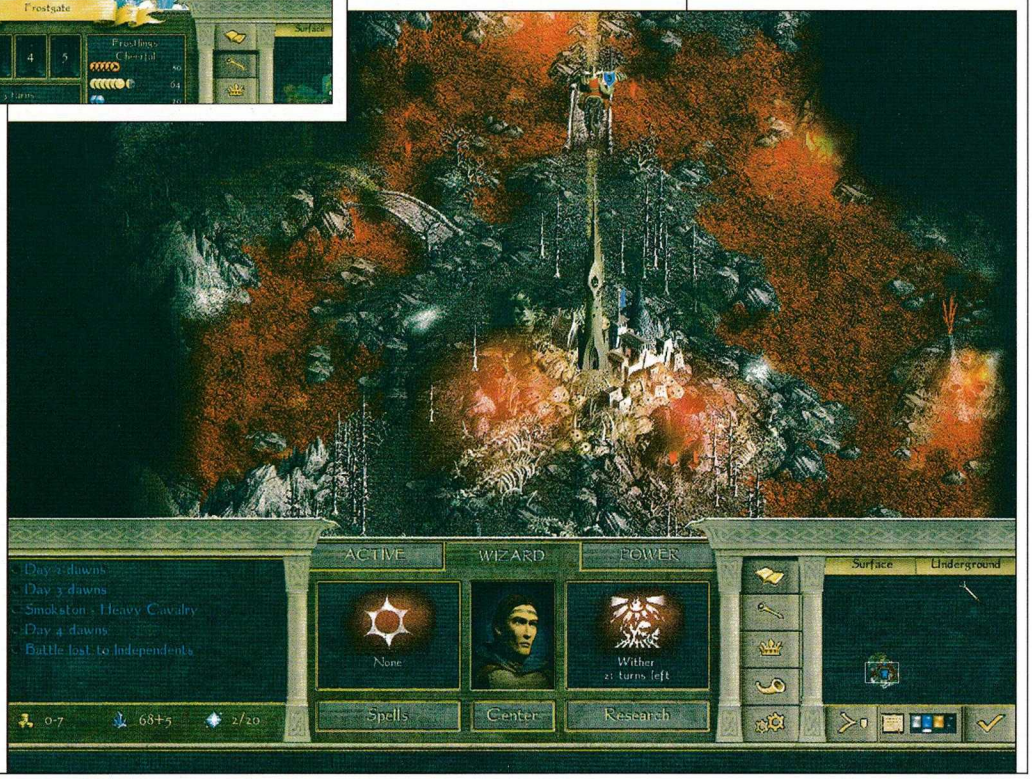
Автори:
Guerrero&Master

Добре дошъл в епохата на чудесата

Беше тиха, преливаща в синьо и бяло, утрин. Пойните птици все още спяха по клоните, единствено някой и друг закъснял прилеп прелиташе от време на време над ниските покриви, раздвижвайки с ципестите си криле свежия въздух. Градът едва що започваше да се пробужда.

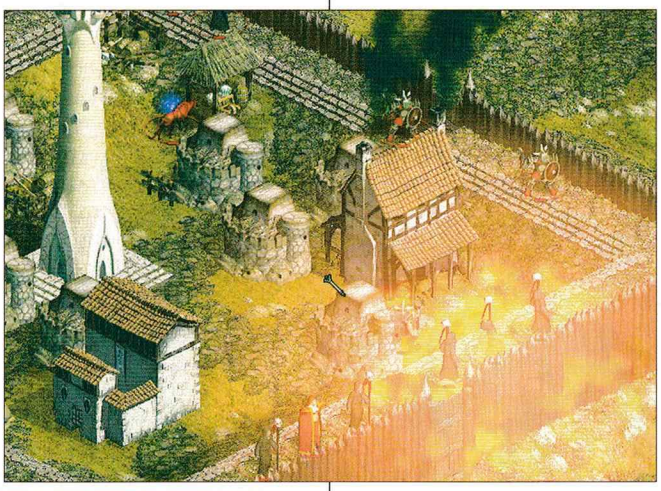
"Прилеп или съгледвач?"- помисли си Мерлин докато прекосяваше широкия площад в центъра, наметнат с тъмен плащ, предпазващ го повече от ранния хлад, отколкото от нежелани погледи. Мерлин нямаше от кого да се крие тук - бе единствен господар - на целия град и околностите му. Някога обаче държеше в ръцете си и цялото кралство. Това "някога" не му даваше покой от хилядолетия. Мерлин не беше кофти магьосник, напротив - той бе добър според общоприетите норми, а може би и малко повече дори - дотолкова, че му се щеше добрината му да огрее колкото се може повече земи и народи. Мерлин твърдо вярваше, че знае кое е най-добро за света. Иначе казано - господарят си падаше малко грандоман. Но поне беше добронамерен. И така след дълги размисли и какви ли не планове един ден той си каза: "Кула ще построя, висока и достойна за моето великолепие. Ще носи тя мислите ми по-бързо от слънчев лъч и волята ми ще се влива в сърцата на хората. Дом на магията ми ще бъде и мой дом." Речено - сторено. Хиляди се включиха в строежа, трудиха се в продължение на три хиляди години и съградиха монумент достоен единствено за боговете. Мерлин, разбира се, бе безсмъртен и дочака завършването й. И ето, днес острият връх пронизваше облаците.

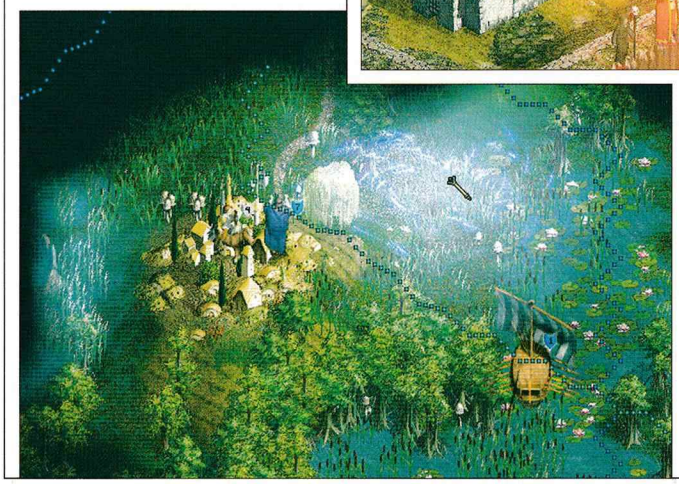
Сянката на владетеля се плъзна по един от сводовете на Заклинателната зала. Тук, в центъра на огромното помещение, бе положен кралският трон. Мерлин го подмина безмълвно, но мимоходом свали пръстена от дясната си ръка и внимателно го сложи върху трона. Златният орел, символ на кралската власт издрънча глухо в тишината. Сега нужни му бяха единствено сребърната лента на челото, чиято роля бе да поддържа връзката на магьосника с Кулата и вълшебният пръстен на лявата му ръка с формата на змия. Мерлин започна да се изкачва бавно по стълбите. За никъде не бързаше, слънцето още не се бе показало и Магическите Източници не работеха. Последните две стъпала го изведоха на просторна тераса. Магьосникът направи няколко крачки напред и положи длани на перваза. Отдолу започнаха да се дочуват гръмките рогове на пълководците, отрядите се събираха. Погледна към шеметната далечина на останалия в ниското град, където вече се строяваха пегасите, облечените в зелено мечоносци и цветът на елфската войска - стрелците. Гъстите редици се подредиха и потеглиха величествено, после бавно се изгубиха зад един от северните хълмове точно в мига, в който първият слънчев лъч огря земята. Магическите Източници - Вековните дървета - се обвиха с неземен блясък и започнаха да предават своята енергия на кулата. Мерлин усети как мощта му нараства, с величествен жест отметна плаща и простря ръце към небето. Сини мълнии пробягаха на север към опустошената от орките граница. Земята там се разцепи с гръм и от дълбоките пукнатини бавно покълнаха млади борови дръвчета. Вълна на облекчение и радост премина през напредващите елфи-



ческите редици. Вече бяха готови да посрещнат оркските пълчища, Кралят бе отново с тях...

Е, вече се познаваш с Мерлин, знаеш как започва денят му и какви са целите му, огледай го добре още веднъж - той ще е твоят герой в тази игра. А тя е продължение на първата серия и в случай, че не си играл предшественичката й, ще ти кажа, че се числи към жанра на походовите стратегии (TBS), но повече подробности по-нататък. И ако интрото на статията е плод най-вече на съмнителните литературни заложби на пишещия, както и на опита му да предаде дълбочина на образа на главния герой, то интрото на играта - което впрочем е доста добро - ще те пренесе действително в пределите на един свят, за който, ако поне малко обичаш фентъзито, винаги си мечтал. Първото нещо, което ще видиш е самият Мерлин на борда на кораб, чиито "такелаж" вместо платна се изпъва от огромен балон. Пътуването върви съвсем нормално докато в небето не се оформя странна вихрушка и от нея изведнъж се появяват създания подобни на дракони. След колкото кратка толкова и неравностойна битка корабът е подпален, а Мерлин пада зад борда ударен от горяща отломка право в сините води океана - загубил съзнание, бавно потъващ към дълбините откъдето малцина са се върнали. Но ако си играл Soul Reaver ще разбереш, че героите не умират току-така. Точно когато всичко изглежда загубено, сякаш изпод пелената на водата, се появява образът на брадат мъж надживял годините на буйства и нехайства, който спасява давещият се маг. Името му е Гейбриъл и не се изисква много наблюдателност, за да се досетиш, че е магьосник. После картината ни пренася на съвсем друго място, където видението започва обясненията си за магьоническите свери, които дават права на притежателя си над трона на магьосниците. Честта да седне на него е предопределена за Мерлин. След което играта започва. Кампанията проследява именно приключенията на Мерлин по пътя му към придобиването на заветните сфери. Толкова за историята, подробностите ще ги научиш сам, ако решиш.





Какво е първото нещо, което виждаш когато пускаш някоя игра? Не бързай да отговаряш, въпросът е риторичен. Отговорът - Графиката. Няма какво да се лъжем, много хора наричат себе си геймъри, но чуят ли, че графиката на някоя игра не е на ниво бягат като дявол от тамян. Безумци, не искам и да си помислям колко игри с новаторски идеи са захвърлени заради липсата на красиви визуални ефекти. Не знам това ли беше причината първата част на тази, иначе много добра игра, да мине мимоходом покрай вниманието на тукашните любители на компютърни игри, но фактът, че тя си остана незаслужено незабелязана така или иначе е налице. Но да се върнем на AoW II и графиката. Това, което видях на монитора си, драги ми читателю, не е нещо невиждано, но действително е красиво. И макар фигурките на героите и създанията все още да са подребни от събратята си в HoMM IV (което, наред с липсата на някакви впечатляващи визуални ефекти, бе и основният упрек към графиката на предната част), те все пак са значително по едри тези в първия AoW.

Ефектите, ландшафтът... - всичко е пипнато и резултатът е приятно забележим за окото. Играта поддържа разделителна способност до 1600x1200. Аз не пробвах подобна резолюция, но фигурите на 1024x768 бяха с прилична големина. Зависи какво разбирате под прилични. С това завършвам становището си за външният облик на AoW II.

Така и така започнах с техническите характеристики, ще се спра на една не по-маловажна, поне за мен, тема. Музиката и озвучаването. Което казах за графиката се отнася и за музиката - приятна, но нищо потресаващо. Мелодиите са по-малобройни от банкнотите в джоба на пенсионер. Постоянното им повтаряне ще те прати в дебрите на тоталната незаинтересованост относно съществуването им. Изключи я след първия един час. Колкото за звуците, ще кажа само едно - тежат си на мястото.

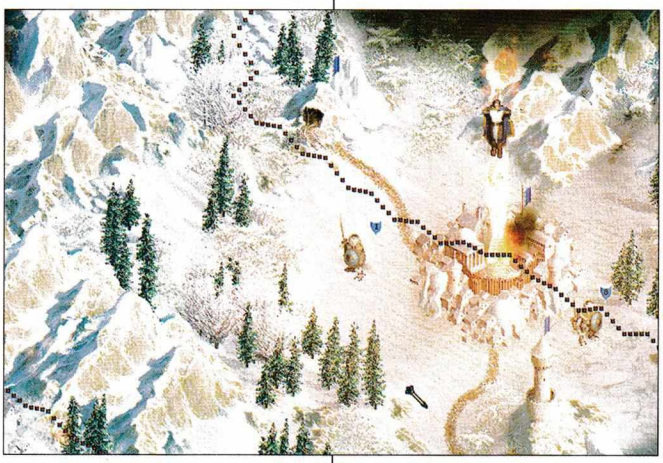
Но да приключим с това вече, да обърнем внимание на същината - на Геймплея. Преди това, колкото за информация, да спомена, че Кампанията се състои от по 3 мисии за всяка от сферите (а те са общо седем - земна, водна, огнена, въздушна, на живота, на смъртта и "космос"), с други думи - 21 мисии (22, ако броим и tutorial-а)

Как протича една мисия? Освен в случаите, когато първо трябва да си го завладееш, обикновено започваш с един град. В него има, разбира се, Кула и крал-магьосник. Строежът на

сгради и единици е на същия принцип, както това беше и в Civilization - research-ваш сграда или единица и тя се построява за определен брой ходове. Построяването на нещо, независимо какво, изисква и злато. Сега ще ти издам една тънкост, за която съм сигурен ще се сетиш, но ще ти отнеме време, а може би и нерви, и с която ще избегнеш загубата още в първата мисия. Прави колкото можеш повече войски хич не се впускай в ненужно

развитие. Преди да влезеш, в която и да е битка, помни, че компютърът е гадно копеленце и в първия удобен случай ще намножи орди като мравки в мравуняк. Не го подценявай - после ще ти кажа защо. Освен златото, което получаваш от градовете, има също мана и cast points. Последните определят колко магии може да направи магьосникът ти за един ход. Маната, предполагам - освен ако не четеш това списание за първи път - се сещаш сам за какво ти е. Освен сгради и войски се research-ват и магии - при все, че реално в много от случаите можеш да караш и без тях. Те биват Глобални и Бойни. Примерно Fireball и Comets са бойни магии, а Summon Phenix е глобална, съответно първата се използва на бойната карта, а втората в границите на полето около кулата или герой. Освен магии можеш да откриваш и умения. И двете изискват за научаването си research points, а за кастването - мана и определен брой ходове. Но така, както аз виждам нещата, магиите са елемент от липсата на който играта не би пострадала много. Твърде много мана се хаби за тях, а действително сериозните магии изискват и доста cast points - след като ги "кастнеш" не ти остават точки за каквото и да е друго. Всъщност е въпрос на преценка и баланс - ако прецениш, че ти трябва силно заклинание ще го използваш и няма да имаш точки за друго, ако искаш можеш да направиш някое по-слабо, но пък ще ти останат точки за още едно преди началото на следващия ход.

По картата се срещат неутрални единици и градове. Може да те сполети щастието да се присъедини и някой герой. Интригуващото за героите е вдигането на level, като можеш да избираш между три умения, които да покачиш на ниво. За да получава опит не е нужно героят непременно да се бие или изпълнява разни куестове



(изпълнението им често е съпроводено с придобиването на някои доста интересни благинки, които биха намерили достойно място в инвентара на всеки герой. Става въпрос за разни артефакти, които дават различни бонуси на героят и единиците с него - примерно боздуган, с които заледяваш враговете, пръстен, който прави героя течен и му позволява не само да преминава безпроблемно през реките, но го защитава и от физическа щета, към артефактите си струва да се отбележат и цяла купчина брони, и така нататък. Друга особеност на играта е, че тук армията може да извоюва следващ левъл, без героят да си мръдне и пръста. При битките има малка тънкост - трябва внимателно да прецениш как да подходиш към тях. Когато една армия е на много близко разстояние от друга, при нападение, на бойното поле ще се появят и двете. Когато наобиколиш врага с примерно две армии и едната бъде нападната, то и двете ще участват в бойните сражения на бойната карта. Именно затова е доста важно да наобиколиш врага с войски и чак тогава да го нападнеш. За самата битка няма какво толкова да се каже, подобни са на HoMM IV с разликата, че тук стрелците не могат да стрелят ако има някакво препятствие на траекторията на стрелите и друго което е различно е факта, че всяка единица е сама за себе си. Забрави за 45 рицаря, примерно, които се движат като един и само числото над фигурката показва броя. В AoW групите могат да включват само до 8 единици. Има вариант кютека да се проведе и по бързата процедура (не виждаш какво става, но виждаш резултата - обикновено плачевен), автоматично управление на твоите и на другите армии и класическият вариант, в който управляваш каквото ти е поверено. При игра срещу компютъра извън кампанията можеш да избереш между следните раси: Humans, Tigrans, Elves, Halflings, Dark Elves, Orcs, Draconians, Frostlings, Dwarves, Undead, Archons, Goblins. Разлика между расите при сградите няма! Само при единиците има такава.

В началото споменах, че компютърния опонент е гадно копеле, сега ще поясня думите си. Представи си вход за подземен свят и аз знам, че гадината има долу град и слизам с един герой и войска, но тварта така си разположила армиите, че влизам в битка веднага и следва погром и едва не строших клавиатурата от яд. Но аз съм търпелив човек и решавам да го чакам на повърхността той да се появи. Струпах армадата на входа и зачаках. Познай какво се случи - торният бръмбар не се появи ами заобиколи и нападна незащитените ми градове. За това го нарекох с онзи епитет и повтарям - не го подценявай, за да не ти се наложи да носиш перука още в твърде ранен период от живота ти.

Като всяка игра AoW II има недостатъци, главно в музиката и геймплея. Да, наистина геймплея е добър и интригуващ но на моменти става еднообразен, а това води до отегчение и все пак мисля, че тази игра е достоен конкурент на HoMM IV, но времето ще покаже.

P.S. Играта предлага игра в локална мрежа и интернет като има опция за игра чрез e-mail. Това последното ми се струва доста несериозно...

ОЦЕНКА: 86%

Графика:	85%
Звук:	85%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Civilization, HoMM 4

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS™

Каква
ще
бъде
Твоята
легенда

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.pulsar-games.com

ПУЛСАР

© 2002 Blizzard Entertainment. Всички права запазени. Reign of Chaos, Warcraft, Battle.net и Blizzard Entertainment са търговски марки или запазени търговски марки на Blizzard Entertainment в Съединените Щати и/или други страни.

- Производител: **Rage Games**
- Разпространител: **Rage Games**
- Интернет: **www.eurofighter-typhoon.net**
- Жанр: **Симулатор**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 16 MB 3D Video**

Eurofighter Typhoon

Автори:
Guerrero&Master

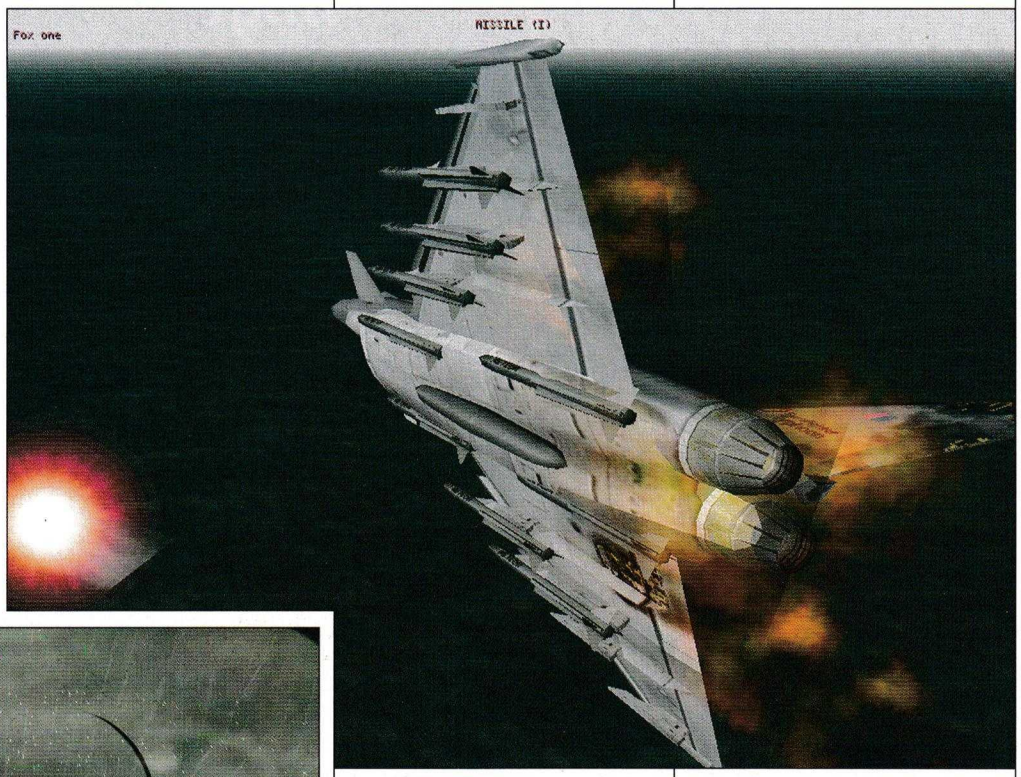
"Господ е отредил небето за птиците..." - бащата на братята Райт. И за Eurofighter, бих добавил аз!

Не, не обръщай на друга страница! Знам, че на българския геймър думата симулатор му действа като изтрезняващо след поредното CS запиване. За мнозина (ако не на почти всички) симулаторния жанр е terra incognita и затова го смятат прекалено скучноват и прекалено сложен за тяхното внимание.

Не смятам да ви агитирам от страниците на списанието, но си струва да погледнете по-задълго някое заглавие и да привикнете към начина на управление на металните птици. Защото, те са именно такива, измамно крехки при кацане, когато можете да видите как еластичната конструкция създава илюзия за огъване на крила, в същото време тежащи десетки тонове...

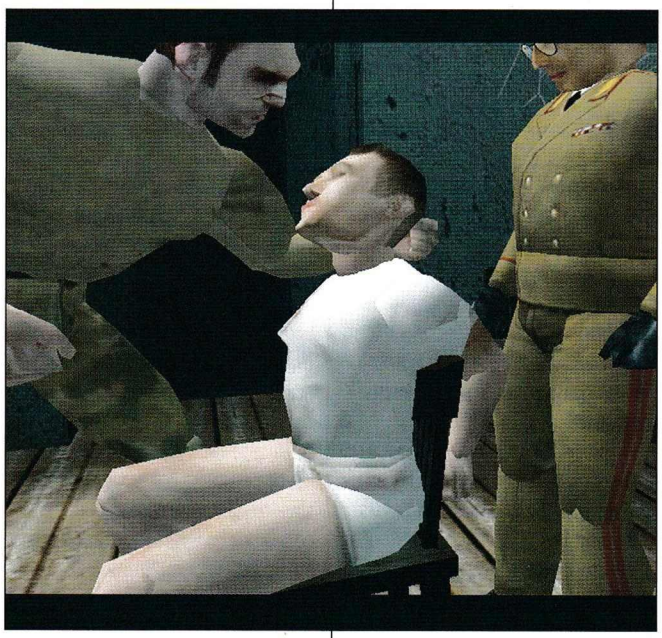
Настоящото заглавие ще ви отведе буквално в кокпита на най-модерния европейски изтребител Evrofighter създаден от международен концерн с участие на Англия, Германия, Италия и Испания. Четирите страни с общи усилия успяват да конструират изтребител-прехващач от най-ново поколение конкуриращ както руските МиГ-ове, така и лидерите отвъд океана (по-точно F-22). Самолетът е предназначен главно за въздушен бой, но може да изпълнява и "по-земни" задачи като унищожаване на вражески ПВО (Противовъздушна Артилерия), техника и жива сила, танкове, та дори и крайцери, транспортни кораби и други плавателни съдове. В основата на неговата универсалност стоят (по-точно висят) 13 подвесни точки за закрепване на въоръжението, на които могат да се монтират повечето от западните ракети. Между тях изпъкват неуправляемите CRV7, които изсипват самия ад над наземните единици. Не се притеснявайте за количеството (можете да носите до 70), заредени в цилиндрични изстрелващи устройства, напомнящи малко прочутото многоцевно оръдие "Вулкан". Въздушният бой също не е пострадал, защото Еврофайтъра може да носи различни ракети клас "въздух-въздух" съответно близък, среден и далечен обхват на действие насочвани от един от най-съвременните импулсно-доплеровски (ECK-90), които може да открива цели дори на повече 150 км. Да не говорим, че AWAKS-ите и сателитите чувствително увеличават обхвата на "очите и ушите" на самолета. Ако не знаете EF също е правен по технологията "Стелт", което намалява радиозабележимостта му до необходимия минимум. Отличните летателни качества на европейският изтребител се определя от неговата конструкция - 90% от материалите са алуминиево-литиеви и титанови сплави, въглепласти, стъклопласти и др. което го прави изключително лек и здрав. С две думи EF е чудовището (или ангелът-закрилник, наречете го както щете) на европейското небе, като отвява по категоричен начин френският "Рафал".

В играта ще можете да управлявате точно това чудовище. Годината е 2015. За 15 години Eurofighter е стабилно внедрен във всички военно-въздушни бази на НАТО и поема най-голямата част от дежурствата.



Но нека погледа ни се отклони на северозапад от Стария континент, дори по-северозападно от Британия и се закове на обковання с лед остров Исландия. Земя на огъня и леда с малобройно население, но затова пък осеяна с НАТО-

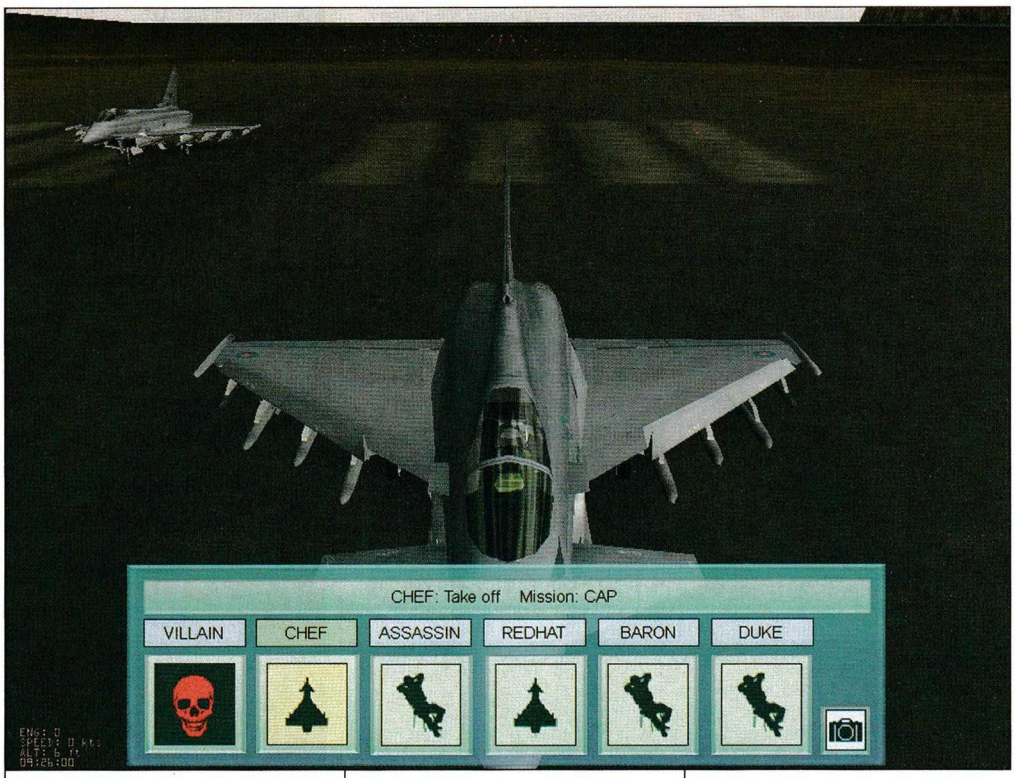
вски бази. Базираните Еврофайтъри имат за цел да опазят неприкосновено исландското въздушно пространство. "Но защо Исландия е толкова важна?" - ще попитате. Ами много просто - тя служи като мост за доставки между US и Европа. Няма какво да се лъжем, без помощта на американските си съюзници, европейците много бързо биха се превърнали в едно гордо и голямо до пръсване нищо. Но сякаш, за да оправят оригиналностите в сюжета, авторите ни пробутват баналности от времето на студената война. Русия напада! За кой ли път!? Всички въздушни ескадрони са в бойна готовност. Като на шега червеният гигант смачква Швеция и Норвегия и заканително вдига юмрук срещу Запада. Руските МиГ-ове и Су-та за-



почват набези в суверенни държави, подводници тип "Тайфун" се спотайват в ледените води на Балтийско море готвещи се за ядрен удар, амфибии и десантни кораби предприемат диверсии из източните брегове. Приждащите червени вълни заплашват да потопят Европа във вековете на тоталитаризма и, едва ли не, на второ Средновековие.

И срещу всичко това ще се изправи скромният контингент от еврофайтъри базиран в Исландия. Корава история, няма що. Същата я има и в Red Alert, и в Ghost Recon, и в поне триста игри увековечили сценаристкото безхаберие. За начало е добре да знаете, че сте ограничени в брой самолети, амуниции, наземни части и т.н. Също като руснаците. Макар отначало да изглеждат помногобройни от зерги на МарСара, те също имат определено количество войски, с което трябва да превземат острова. Вашата цел е да спрете инвазията. Знам, че звучи по-скоро като стратегия, но, повярвайте ми, е доста интересно. Целият остров е разделен на сектори (мързи ме да търся точната бройка, но да знаете, че са доста), като един сектор съдържа авиобаза с прилежащите й съоръжения и армия (главно танкове). Отначало всички сектори са сини, т.е. ваши, но постепенно руснаците приждат и завземат все повече от тях. Така вие оставате с по-малко и по-малко бази, а последиците ги оставям на въображението ви. Край на войната се слага, ако червената армия напълно завладее Исландия или обратно, ако вие съумеете да изтласкате враговете от острова. Цялата патаклама започва точно в 8:00 (или 9:00 да беше, помни ли ти някой) и точно в този час избирате пилотите, с които ще управлявате изтребителите. Всеки пилот има различни характеристики, отличаващи го от колегите му. Например един е добре физически (това е от голямо значение, но ще ви го разясня след малко) друг се справя горе-долу, един е добър при ескортиране, друг му се отдава т.н. dogfight (въздушен бой), някои са избухливи, други с по-улегнал характер. Вашата тежка, почти сизифовска задача е да си изберете добър екип, който да служи отлично по време на войната. След като сте ги избрали, подчинените ви започват самостоятелен живот на военни пилоти. През свободното си време играят билярд и си лафят в кафенето, участват в брифингите преди

мисиите, управляват металните птици в сраженията (е, ще се наложи вие да ги управлявате), след успешна акция пак си почиват и т.н. Трябва да знаете, че ако загинат в сражение (абе където и да загинат) смъртта, както в истинският свят, е окончателна и безкомпромисна. По-добре ще бъде ако успеете да катапултирате навреме. Тогава се включват физическите качества на пилотите. Ако бедстващия пилот е издръжлив физически, то той ще оцелее до идването на спасителния екип, който ще го откара обратно в базата. Имате ли нещастието да се катапултират над океана, ще трябва да се борят с арктическият студ и хипотермията, но все пак, ако спасителите успеят да ги извадят от водата навреме, те ще се оправят в болницата. Вероятно е и да умрат там. Ще трябва да пребазирате подчинените си често, защото ако се окажат на територия окупирана от руската армия, те директно стават

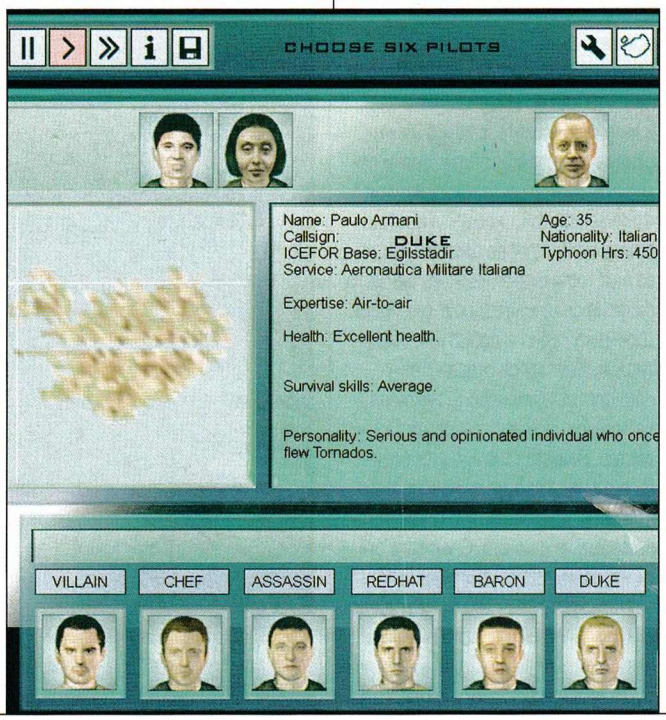


военнопленници и е въпрос на късмет вашите командоси да ги измъкнат от затвора. Всички тези събития (болницата, затвора, спасяването) са представени добре в изцяло триизмерен вид. Въпреки, че графиката на Eurofighter Typhoon не блести с нищо специално и клони към средно добрите, нито за миг няма да се чудите това или онова какво е. Независимо от това го отчитам като недостатък. Защо пичовете от Rage не откъснат очи за миг от великото си произведение и не погледнат каква благодат са натворили братушките в IL-2. Виж за управлението забележки нямам, то е достатъчно реалистично за да се нарече играта симулатор, но няма да откаже дори новобранците за които ET е първи допир с жанра. Звуците са прекрасни, независимо дали произлизат от радиото, което допълва автентичната атмосфера с бъркотия от команди, разрешения на контролната кула за излитане и кацане или новинарските емисии които имат за задача да информират света за ситуацията в Исландия (като се замисля, телевизията има свой кореспондент в Рейкявик, много ми е чудно какво ще го правят руснаците, ако завладеят столицата).

Знаете ли кой е най-големият плюс на играта? Всичко се случва в реално време и в кампанията няма помен от линейност.

Секундите, минутите, часовете текат както и тези на часовника на ръката ви. Руснаците дебаркират според своите планове, крайцери и ракетоносци охраняват товарните кораби транспортиращи цели танкови бригади, същите тези тежки машини (Т-90 по мое мнение най добрият танк в света) завземат НАТОвските бази и ги използват за свои цели (ох, така го казах все едно, че танковете имат душа, но така и така ще се сетите за кои остават базите). Цялото действие тече като пълноводна река и врага не се интересува, че двама от пилотите ви са мъртви, един лежи в болница, друг... също лежи, но на коравия нар в затвора. Постоянно получавате бойни задачи, но не сте длъжни да ги изпълнявате, можете да излетите, правейки едно кръгче във въздуха и да се приземите обратно. Със или без твоите действия войната продължава, но ти приятелю си този, който ще тласне фронта в едната или другата посока.

Стига сме приказвали, хайде скачай в самолета и форсирай двигателите. И да си слагаш кислородната маска ей....



ОЦЕНКА: 88%

Графика:	70%
Звук:	90%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	-----
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

F22 Lightning, F-16 Aggressor

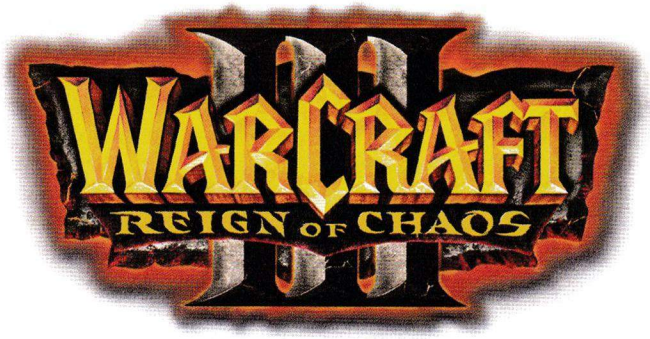
gamers' WORKSHOP
списание за компютърни игри и мултимедия

HiComm
списание за мобилни технологии и комуникации

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

ПРЕДСТАВЯТ

Турнира по



За големия шлем

Първия турние е с награден фонд от **1500 лв.**

- Начало: 20 юли
- Място: Alien's Club
- Подробности за участие ще научите в клуба.

ПРОМОЦИЯ !!!

До първия турнир

0,70 лв. / час

за интернет и игри

С ЛЮБЕЗНОТО СЪДЕЙСТВИЕ НА:

Автор: Alex III

Neverwinter Nights

- Производител: **Bioware Corp.**
- Разпространител: **Infogrames**
- Интернет: **nwn.bioware.com**
- Жанр: **Ролева игра**
- Системни изисквания: **PIII 700, 256 RAM, 32 MB 3D Video**

(Почти) перфектно RPG по третата ревизия на правилата на D&D

Още откак Bioware обявиха разработването на игра по третата ревизия на правилата на Dungeons&Dragons, всички фенове на RPG-тата по света започнаха да точат апетита си в очакване на излизането й. Завършването на Neverwinter Nights беше събитие, което в продължение на няколко години провокираше въображението на страшно много хора (няколко от които – в редакцията на GW), предизвикваше болезнен интерес и пораждаше всякакви спекулации относно качествата и възможностите на бъдещото мега-заглавие. Ето, че най-сетне времето за фантазии премина. След немалко проблеми и перипетии (най-сериозният от които – откъсването на Bioware от Interplay и свързаните с това спорове около лицензите и правата за издаване на играта), Neverwinter Nights попадна в ръцете на хората, за които бе предназначена – във вашите и в моите ръце.

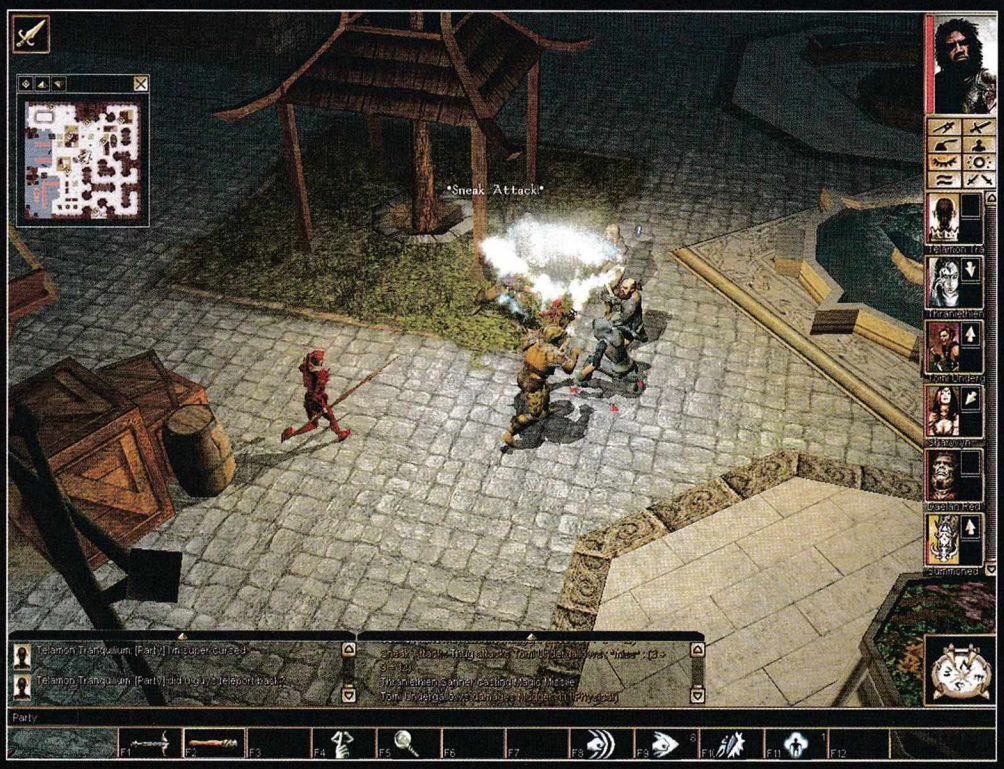
Историята

На картата на Forgotten Realms, на север от брега на мечовете, сред гъсти заснежени гори, сред пустош, населявана от варварски племена на орки и гиганти, самотен стои последният бастион на цивилизацията – град Невруинтър. Суров народ живее там – хора, свикнали да изтръгват препитанието си от студената земя с пот на чело, готови да защитават домовете си от набезите на всеки неканен гост с меч в ръка. Владетел на града е легендарният герой лорд Нашър Алагондар. Със сила, смелост, ум и упорство той управлява Невруинтър вече много години. Поданиците му го уважават, враговете се боят от него.

Има обаче неща, срещу които доблестта и силата са безполезни. В сенките на Просяковото гнездо – бедняшкия квартал на града – започнала чума. И преди някой да успее да реагира, тя преминала отвъд стените на гетото и се разпространила из целия град. Никой не бил в безопасност, нищо не помагало срещу нея – лекарства, магии, молитви и благословии се оказали еднакво безполезни. Портите на крепостната стена и пристанището били запечатани, за да се спре разпространението на болестта извън града. Страх и отчаяние завладели душите на хората. Тъмни субекти излезли из улиците, започнали бунтове и градската стража вече не била в състояние да поддържа реда в по-отдалечените части на Невруинтър. Тръгнал слух, че самият лорд Нашър е болен.

Лейди Арибет де Тилмеранд, паладин на Тир и дясна ръка на владетеля на града, обявила, че Невруинтър търси герой, който да се справи със Стенещата смърт... И с тайнствения й причинител.

В отговор на обявата много авантюристи се стекли пред портите на академията в Невруинтър. Някои – за да избавят града от бедствието, други – жадни за приключения, трети – за



слава, четвърти – примамени от обещанието на златото.

Аз също бях там. А може с вас да сме се срещнали в тълпата, но да не сме се познали.

Играта

Ако някой е очаквал в NWN да срещне точно до последната буква пресъздаване на правилата на D&D, ревизия 3, вероятно ще остане разочарован. Вместо това дизайнерите на Bioware ни предлагат своя интерпретация, където основните положения са запазени, но доста от детайлите са променени в името на по-добрата им пригодност за използване в компютърна игра.

С риск да стана досаден, ще припомня какви са основните характеристики на герой от D&D. Първо идват т.нар. ability scores – атрибути, които измерват физическата сила (strentgh), ловкостта (dexterity), издръжливостта (constitution), интелекта (intelligence), мъдростта (wisdom) и чара (charisma).

Освен тях, всеки герой има и т.нар. feat-ове. Това са способности, които даденият персонаж или притежава, или не, но нямат междинни степени на владеене. Примерно, Deflect arrows е feat, който позволява да се отклоняват стрели в полет с ръка. Ambidexterity пък прави еднакво лесно използването и на двете ръце в бой. Повечето герои печелят нов feat веднъж на три нива.

Последният съществен елемент на кой да е герой са неговите умения (skill-ове). От тях зависят всички действия, които предполагат различна степен на тренираност и овладяване. Да речем, Open locks, т.е. отварянето на заключени ключалки, е нещо, в което различните персонажи са различно добри. Всяко умение е свързано с даден атрибут (ability score). Високи стойности в него дават бонуси при използването на умението.

Всички останали характеристики могат да бъдат изчислени ако се знаят атрибутите, feat-овете и уменията на героя. Затова всъщност развитието на персонажите в играта се свежда до избор в тези три области.

За разлика от Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape Torment – направени по AD&D (втората ревизия на правилата) – тук всеки персонаж може да бъде развит по много начини. В предните игри възможност за избор при бойците например почти нямаше – в крайна сметка, всички fighter-и 8 ниво се оказваха практически еднакви. В NWN много трудно можете да срещнете два подобни персонажа, ако са ги развивали различни хора. С печеленето на всяко ново ниво ще трябва да правите избор как да подобрите атрибутите и уменията си и (евентуално) какви feat-ове да добавите.

Сложно ли звучи? За пръв път ли ще ви бъде да се сблъскате с този вариант на D&D? Трябва ли да бъдете експерти, и да сте прочели 3-те дебели книги с правила, които в момента стоят на бюрото ми, за да можете да играете Neverwinter Nights?

Няма да ви се наложи. Заглавието на Bioware е направено така, че да може да му се насладят всички – обръгналите във всякакви ролеви системи ветерани заедно с геймърите, за които NWN е първото RPG, до което се докосват. Дизайнерите на играта са направили всичко възможно, за да улеснят живота на незапознатите. Първо, за всеки елемент от персонажа си, над който имате някакъв контрол, ще можете да изчетете цели страници справочна информация. Там в сбит, информативен стил е обяснено всичко, което трябва да знаете, за да можете да направите интелигентен избор за конкретния случай. При това, информацията е така представена, че да ви даде и поглед върху евентуални бъдещи последствия върху персонажа ви. Ако имате търпение да четете, доста бързо ще се ори-

workshop.headoff.com

ентирате в правилата и ще добиете общ поглед върху развитието на героя си.

Ако пък четенето на правила ви се струва досадно – няма проблем, за вас дизайнерите на играта също са помислили. Във всеки отделен момент, когато ще трябва да правите какъвто и да е избор, свързан с развитие на персонажа си, ще имате на разположение бутон с надпис Recommended. Натискате го, и готово – героят ви ще направи следващата стъпка по предписан от програмистите ефективен път на развитие.

Всъщност, за да НЕ се възползвате от тази опция, трябва да имате наум много добра причина и да знаете отлично какво точно правите. На мен неведнъж ми се случи да се връщам към стари записани игри, за да поправя "подобренията", които съм внесъл в препоръчаното ми от играта развитие.

Може би ви е направило впечатление, че досега говоря за персонажа, с който ще играете, в единствено число. За разлика от познатите ни игри по AD&D, където човек можеше да си направи цяла група от най-разнообразни герои, в NWN ще имате пряк контрол над един-единствен персонаж. На пръв поглед това може да ви изглежда като реверанс към екшън-разновидността на ролевите игри, крачка по посока на Diablo примерно, израз на стремеж към опростяване на геймплея. На дългогодишните фенове на RPG-тата това вероятно няма да се понрави. Помислете обаче отново – откъде са тръгнали всички тези игри? Нали от сбирките с приятели, където всички сядат около масата, разказвачът подхваща историята, а всеки разиграва ролята на героя си. На СВОЯ единствен герой, превъплащението си във въображаемия свят. Можете ли да се вживеете в ролята на 6 персонажа едновременно? Едва ли, освен ако нямате наистина изключително въображение, или не ви гони някакоя особено зловредна разновидност на шизофренията.

Обаче в кожата на един-единствен герой можете да влезете съвсем лесно. Нали това е идеята на този вид игри изобщо, били те компютърни или настолни – да се въплътите в някакъв въображаем герой, и да разсъждавате и действате от негово име в един екзотичен и интересен фантастичен свят. Все още ли смятате, че не е добре да управлявате само един

персонаж?

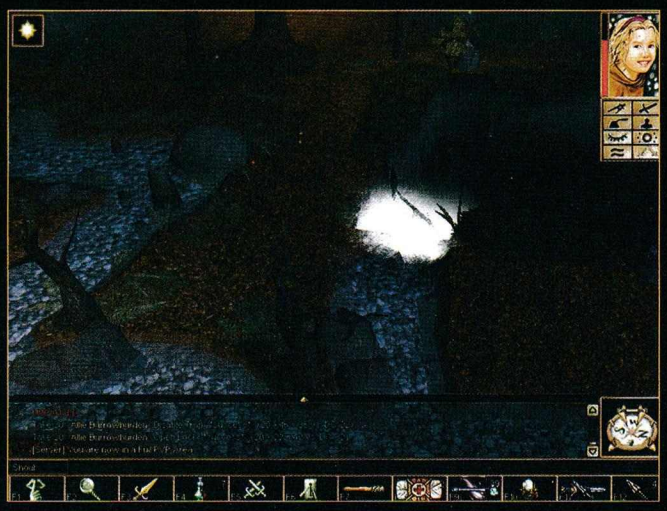
Това обаче не означава, че през цялата игра ще ходите сам. Почти по всяко време можете да си наемете спътник, който да ви помага. В зависимост от способностите си той ще ви защитава, ще ви лекува, ще прави нападателни и защитни заклинания, ще обезвреждa капани и въобще ще се опитва да ви бъде полезен по всеки достъпен за него начин. Ще бъде готов даже да умре заради вас.

Спътници можете да си намерите на най-разнообразни места, но най-сигурно е да потърсите в местната кръчма или наемническа казарма. Даже да не възнамерявате да ги взимате със себе си за постоянно, струва си да поговорите с тях. Всеки има някаква история за разказване, а от историята често изниква и по някой quest, който да изпълните за съответния персонаж. Обаче даже да не беше свързано с изпълнение на задачи, пак щеше да е интересно да се говори с наемниците – всеки от тях е типичен представител на своя клас, и само с няколко реплики ще успее да остави трайно впечатление в паметта ви. Невероятно е колко индивидуалност и колорит са успели да вкарат дизайнерите от Bioware в по няколкото изречения на NPC-тата си.

За разлика от доста други RPG-та, в NWN провеждането на разговори е важна и (понякога) сложна дейност. Умението да се намират правилните реплики не зависи само от вас, човека пред монитора, а в доста голяма степен и от особеностите на виртуалното ви превъплъщение. Ако компютърното ви алтер его има нисък интелект, не очаквайте въобще да получавате възможността да казвате по-сложни изречения. Ако имате подлимитен чар пък, останалите персонажи ще реагират отрицателно към вас и ще имате по-

малък шанс да ги убедите в каквото и да било. Ако смятате сами да си провеждате разговорите, струва си да сложите повече точки на умението Persuade. Почти всеки от хората, с които говорите, ще можете да опитвате да убеждавате в нещо. Понякога – да ви разкаже някаква тайна, друг път – да ви пусне на недостъпно иначе място, да ви даде допълнителна задача, или да ви възнагради по-добре за свършената работа. Можете да минете играта и без да убедите когото и да е в каквото и да било, но ще сте пропуснали доста интересни quest-ове и ценни съкровища.

В NWN всеки персонаж има индивидуален подход към ситуациите. При това – не само на книга, а на практика. Не става дума само за водене на разговори, а за всякакви действия. Да вземем конкретна ситуация за пример – от съкровището ви делят заключена врата и стая със зомбита. Боецът ще размаха тежкия си меч, ще събори вратата, ще връхлети в стаята с трясък и ще избие всички с по два-три удара. Крадецът ще се спотаи в сенките, ще отключи вратата, ще се промъкне покрай пазачите и ще обере съкровището под носа им. Магьосникът ще отвори вратата със заклинание, ще хвърли вътре една-две огнени топки, и ако има оцелели зомбита, ще призове един скелет да ги довърши. Клерикът ще се помоли на бога си за благословия, ще разбие вратата с боздугана, а когато зомбитата приближат, ще използва умението си Turn Undead, за да ги унищожи с помощта на свещената си сила. Ако тя се окаже недостатъчна, той ще довърши работа с боздугана си.



Варианти и подходи във всяка ситуация може да има много – споменатите по-горе описват просто типичните реакции на герои от съответния клас. Нищо не ви задължава да действате по някакъв стереотип. Ако ви харесва, можете да накарате магьосника си да стане невидим и да се промъкне покрай пазачите, или пък крадеца си да нападне някой от тях в гръб, вместо да се измъква незабелязан. Само от вас зависи как ще разигравате персонажа си. В случая важното е, че разните класове имат принципно различни способности, и съответно предлагат уникален начин на поведение. Преживяването, когато играете с варварин примерно, е съвсем различно от това, което ще получите, ако управлявате крадец. Варваринът е въплъщение на грубата сила – могъщ и безпардонен, той не използва и няма нужда от хитрост и коварство. За него е достатъчно да се окаже на ръка разстояние от враговете си. Ще последва брутален момент на кървава разправа, кратко пребъркване на труповете, после варваринът ще продължи по пътя си и никога повече няма да се обърне назад.

Крадецът ще се промъкне тихо в стаята, ще спре за момент да се огледа и да прецени как са разположени враговете, ще избере подходящо място за залагане на капан или удар с кинжал от сенките. После ще се плъзне незабелязан към гърба на избрания враг, тихо ще пригови оръжието си... След това нечуто ще поеме дъх и с мълниеносно движение ще удари.

Аз по принцип не си падам по промъкването. Предпочитам директния сблъсък. Обаче има някаква особена тръпка в това да можеш да се плъзгаш невидян и нечут покрай пазачите, поставени там за да те спрат, но неспособни да го направят. Усещане за свобода... И власт над тях. Такова чувство не съм изпитвал в никоя подобна игра.

workshop.bg.bg.com

Всеки клас персонаж е интересен за разиграване по свой начин. Не го казвам по принцип – откак играем NWN, с брат ми постоянно обсъждаме героите, уменията, игралната система... И всеки път стигаме до извод, че някой нов, подценяван досега от нас клас трябва да се опита, защото сме се сетили за нови негови качества или начин на развитие, които хвърлят различна светлина върху играта, погледната през очите на такъв герой. В NWN просто няма неинтересни персонажи.

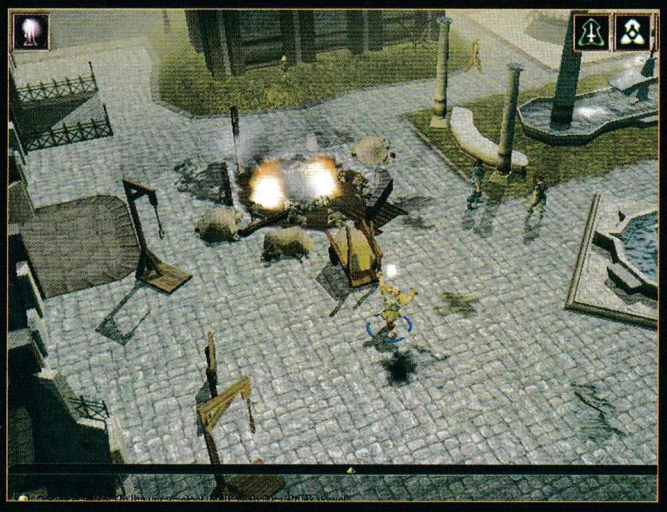
Обаче усещането за свобода и правдоподобност в заглавието на Bioware не идва само от сполучливото адаптиране на игралната система на D&D. Светът, който дизайнерите на играта са пресъздали, структурата на приключението е такава, че го кара да изглежда по-истинско. NWN в никакъв случай не е линейна игра. Напротив – през повечето време сте пуснати на свобода в някаква част на света, и от вас зависи къде ще отидете и с какво ще се заемете във всеки момент. Разбира се, хубаво е да имате някаква система при изпълнението на quest-овете, но нищо не ви пречи да тръгнете и отзад напред ако сте решили. Ако попаднете на място, което не е за вас, ще разберете доста бързо – ще започнете да виждате менюто Load / Respawn / Exit твърде често. Това ми напомня за една особеност на играта – когато умрете, имате опцията да се "съживите" в най-близкия

храм на Тир. Това ще ви костава пари и загуба на известно количество опит, но си струва да се има предвид понякога – ако последната записана игра ще ви върне твърде назад, или пък ще ви постави в ситуация, от която едва ли ще се измъкнете живи (понякога е възможно да се запишете в неудобен момент, затова внимавайте).

За геймплея може да се говори още много, но аз смятам да прехвърля темата понатам, а именно – върху

Оформлението

За него могат да се кажат само добри думи. NWN е първата игра по D&D, която се радва, а радва и нас, с пълна триизмерност. Персонажите, местностите, предметите, ефектите – всичко е представено в 3D, при това по много впечатляващ начин.



Има избор от три различни режима да поведение на камерата, така че от този аспект на играта недоволни не би трябвало да останат. Анимациите на всички движения – ваши и на компютърно управляваните герои – са много убедително пресъздадени. Заслужава си да наблюдавате отблизо битките – те са като танц. Всяка атака, измъкване от удар, париране, подскок или финт са като истински. Ефектите на магиите са много динамични и красиви, но за съжаление едва ли ще изглеждат толкова добре на неподвижна снимка.

Атмосферата на много от местностите е уникална и само с вида си поставя настройката ви в някакъв контекст – напрегнат, почти истеричен в овладяните от бунтове улици на Невръуинтър, някак тайнствено заплашителен сред подземните крипти, или просто спокоен и ведър в горите около лагера на друидите. Не мога да кажа какво точно носи толкова силно внушение в изгледа на местата, но е факт, че то присъства – почти всяка карта има свое уникално излъчване.

Впрочем, атмосферата на играта идва в голяма степен и от аудиооформлението. Фоновите звуци спомагат много за постигането на споменатото по-горе внушение, а гласовете на персонажите – и приятелски, и враждебно настроени – са страшно сполучливо направени. Споменаване заслужава богатият избор от гласове за собствения ви герой. Не мога да ги опиша, просто ги чуйте – мисля, че много ще се забавлявате.

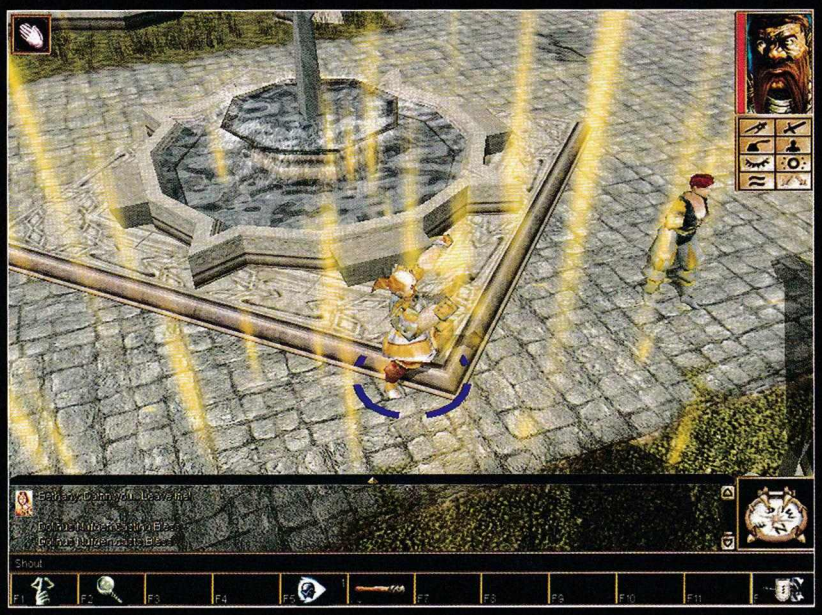
Заключение

Преди да пристъпя към заключителните думи обаче, искам да спомена няколко неща, които не са докрай наред в новата игра на Bioware. Първото е понякога съмнителният изкуствен интелект на враговете. Случва се по средата на битка някой неприятел внезапно и безпричинно да изгуби интерес към

вас, и просто да изчака да довършите приятелчетата му, преди да се заемете и с него. Pathfinding-ът на моменти куца, отказва да намира път до съвсем близки и лесно достъпни места, да не говорим, че ми се е случвало героят ми чисто и просто да заседне до някоя стена и да откаже да мръдне повече оттам, без значение какво правя (в такива случаи помага май само Stone of recall – телепортирате се в храма, после обратно, и можете отново да се движите).

Проблеми създава непригледният дневник, където задачите ви са описани понякога твърде неясно и с прекалено много приказки. Глупаво е човек да трябва да прочете екран и половина текст, за да успее да разбере, че трябва да намери вещицата в гората примерно... А понякога се случва в цялото описание да я няма най-съществената информация. Въобще, специално в това отношение от Bioware са можели да се справят и по-добре.

Интерфейсът като цяло е много удобен, особено т.нар. quickbar, където може да се слага за бърз достъп кажи-речи всичко – от предмет, магическа отвара или капан до конфигурация за екипиране на броня и оръжия или пък заклинание. Обаче пък понякога използването на по-рядко срещаните магии примерно е свързано с около 30 секунди щракане из менютата... Не че представлява проблем – времето може да се спира и дългото ровене да не се



отразява на геймплея, но на фона на перфектността на всичко останало в играта е дразнещо.

Всъщност, в предното изречение дадох доста добра характеристика на NWN – според мен тя толкова се доближава до перфектността, доколкото въобще е възможно за такъв продукт. Всичко в нея изглежда така, сякаш дълго е обмисляно с идеята да бъде направено по най-удобния и интересен начин, подходящ за компютърна игра. Правилата на настолното RPG са адаптирани много сполучливо, кампанията, която идва оригинално с нея, е направена с много фантазия и има страшно добра атмосфера, а освен всичко останало, е и много по-дълга от всичко, което сме виждали досега. Освен това, заглавието на Bioware определено има смисъл да се преиграва, защото различните класове персонажи предлагат геймплей в уникален стил.

Истинската сила на Neverwinter Nights обаче се разкрива в играта в мрежа. Дълбочината на геймплея и вариантите за развитие на герой могат да бъдат напълно експлоатирани само в група с други хора, когато заедно изследвате света и персонажите ви се допълват и поддържат взаимно.

Друга уникална черта на играта е страшно удобният редактор. Там можете с няколко щракания с мишката да създавате карти, да определяте quest-ове и да променяте характеристиките на противници и приятели. Всичко това е предпоставка в близко време в интернет да се появят множество направени от фенове модули, които да предлагат нови, невиждани досега приключения за всички ни.

Какво ми остава да кажа? Ако някога някакоя ролева игра ви е харесала поне малко, струва си да опитате и Neverwinter Nights – няма да съжалявате. На феновете на RPG-тата няма да я препоръчвам специално, понеже те няма начин да я пропуснат и без това.

В момента се опитвам да измисля ефектни думи за финал на статията, обаче ми се струва, че само губя ценно време. Някъде из горите край Невъруинтър ме чака един крадец, който не може да продължи приключението си без мен. И аз ей сега ще се върна при него.

Приятна игра.

ОЦЕНКА: 91%

- Графика: 85%
- Звук: 90%
- Геймплей: 95%
- Изкуствен Интелект: 75%
- Мултиплейър: 95%
- Прилича на: **Baldur's Gate, Pool of Radiance**

workshop.headoff.com

- Производител: **Zombie**
- Разпространител: **Nova Logic**
- Интернет: **www.novalogic.com**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Delta Force Task Force Dagger

Автори: Guerrero&Master

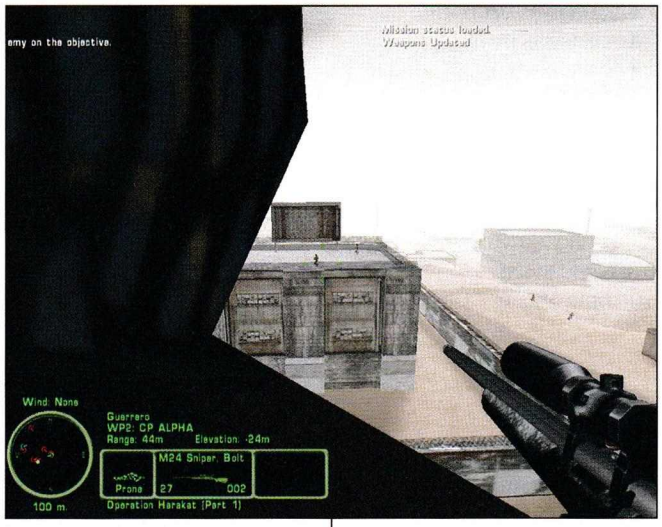
Афганистан, пясъци, араби... куршуми за арабите.

Ази и сега, ден и половина след като приключих с последната мисия от експаншъна в трескавото ми съзнание се въртят образи и картини на хеликоптери, командоси и мюсюлмани. Мисля, че впечатлението, което Delta Force отпечатва върху гладкият мозък на всеки играч е много по-голямо отколкото създателите от Nova Logic предполагат. Просто в тази игра диктува Обстановката, а не Правилата. Примерно във всеки нормален екшън от времето на Doom насам статистиката и правилата са следните: ракетата прави damage 60, ако ти се забие в главата се извършва една безкрайно простичка сметка (100-60 = 40), оставаш с 40% здраве и продължаваш да си тичаш и скачаш, като че ли са те уцелили с хартиена фунийка. И така всичко си протичаше безметежно (разбирай по клубовете се играеше яко Quake 2, сега на тройката обръщат внимание само баш майсторите), докато един ден нахлуха реалистичните екшъни. Преди да продължа искам да уточня нещо - говоря в личен план! Знам, че хората са различни и имат различни виждания затова се ограничавам само от себе си. Та тогава в живота на много хора (включително и на мен) влетя с пълна сила Delta Force. Невероятна свобода, хълмове, реки планини, а не разни подземия и крипти натъпкани с зомбита, това беше първото нещо, което я отличи. Второто - и по-съществено - се изразява, че си вън от играта ако в теб попадне дори само един единчък куршум. Е, да, привържениците на Doom-оподобните патаклами ще заявят, че не е реалистично да уцелиш някои терорист и той да започне да лази и след време да умре. Добре мога ли да ви попитам има ли значение как ще се изобрази ПРЕУСТАНОВЯВАНЕТО НА АКТИВНИ ДЕЙСТВИЯ. В реалния живот попадението в сърцето и крака е едно и също, и в двата случая преставаш да се биеш. Няма измислици от типа надупчен като пчелна пита супермен се влачи театрално из бойното поле и раздава правосъдие. Другата голяма лъжа е, че няма динамика в Delta Force и всичко се изразява в клечене из пущиначите и дебнене. Груба грешка е да вярваш на това, грешка, която ще осъзнаеш при първата престрелка. Чувството, че си неприятно смъртен няма да те напусне в тази игра и за момент. Ще залягаш в прахта докато около теб изригват гейзери пръст, ще притичваш от сграда на сграда, отчаяно търсещ преграда, която да спре безпощадните куршуми, като някои от тях ще попадат в сандъци, варели и тяхното разрушаване ще доведе до още по-голяма бъркотия на бойното поле, ще прибягваш на зиг-заг за да не станеш жертва на скритите снайперисти и - най-важното - ще умираш безброй пъти при това мигновено без дори да знаеш откъде ти е дошло. Да, това е истината за съдбата на всеки морски пехотинец, парашутист или снайперист на вражеска територия, заобиколен от врагове и чакащ ехото на последният изстрел (ще може да го чуеш уверявам те, враговете са толкова гадни, че ще те прострелят в корема и ще те оставят да умреш под жаркото слънце).

Кампанията е една и се развива в Афганистан. Мда, в страната на талибаните , пущуните и на дру-

гите над сто племена, всяко със свой водач и претенции за управление. Страна, където освен на Аллах, се молят на "Калашников". Страна, където защитаваха свободата си от руснаците, а САЩ ги подкрепяха, сега никой не ги подпомага и те я загубиха след доста упорита борба. За тези които не знаят войната в Афганистан тепърва започва и всеки, който не е мюсюлманин ще му запари под задника. Особено ако носи униформа на US Army както героят ти в Delta Force. След като избереш името му ще трябва да го причислиш към някоя от специалните части участвали в операцията, това са Delta, CIA, SAS, като можеш да бъдеш обикновен рейнджър, пехотинец или парашутист. Не знам за теб, но аз избрах Делта Форс, твърде дълго съм в тази група за да взема да се деля точно сега.

Оръжията са горе долу същите, като в Land Warrior като някои са премахнати, а други прибавени. Вече можеш да избираш Stayer за вторично оръжие при това с четири пълнителя. Разнообразието от пистолети е голямо, но те нямат приложение на бойното поле. Дали ще си с "Берета", Sig или SOCOM е все едно, затова не губи време за прецизен избор. Но първичното оръжие трябва да избрано според ситуацията, в някои от мисиите ще ти трябва огнева мощ и ако си със снайпера, няма да живееш и две минути. Така и така отворих дума за мисиите, нека довърша темата. Тук Task Force Dagger получава първата си голяма червена точка. Релефа е доста добре докаран, почти едно към едно с истинския скалист и високопланински релеф на Афганистан. Изключително раздвижен по вертикалата, той ще те принуди да се спускаш по сипеи, да заобикаляш по-стръмните части и да се катериш по планини с надморска височина над 6000 метра. Много пъти се пребивах като куче, което би се случило и в истинският живот. Сградите са изключително автентични, повечето зидани с тухли от пръст и глина. Джамиите са навсякъде, като в по-големите градове подобно на Кабул и Кандахар има по няколко. Реализъм, приятелю, откъдето и да го погледнеш. Самите действия в които ще се включиш са изключително разнообразни (втора червена точка). Изобилстват по-милитарните задачи (унищожаване на SCUD-ове самолети, и всякаква техника, прекъсване на комуникации, завладяване на укрепления, сриване на бази, проникване и разузнаване дълбоко във вражеска територия и т.н.) за сметка на по-полицейските (тъпото спасяване на заложници почти липсва, затова пък има разпитване на вражески лидери и събиране на документи). Много пъти ще подпомагаш с уменията си Северният съюз. Защитавайки различни фортификации от вражеските нападения. Последната мисия се развива в подземният комплекс на ЦРУ Тора Бора, но освен него талибаните използват заплетени пещери и тунели, които ще се наложи да разчистваш. Обаче не мисли , че винаги ще си главният герой операциите. Понякога ще се наложи да поемеш поддръжката на атакуващите сили като стреляш от кръжащ хеликоптер. Или да избиваш бягащите към Пакистанската граница бойци. Никога, никога няма да скучаеш повече от необходимото (войник си все пак и ежедневието е по-сурово и опасно от това на Duke Nukem). Графиката е леко пипната. Общо взето на фона на сегашните шутъри е плачевна, но "Делтите" никога не са се отличавали с добра графика, при тях винаги важен е бил геймплеят. Размазани далечини и трептящи контури на планини, все едно рисувани от първолаче, ниско-детайлни текстури, но все пак визията е на сравнително приемливо ниво. Така е, признавам - графиката не е сред силните страни на играта, но за това пък тя върви доста добре и на по-нисък клас машини.Звуците са на равнището на първите части, т.е. не може да са по-добри. Изобщо продължението на Delta Force: Land Warrior е почти перфектно, като имам само две забележки. Скиновете на враговете са еднакви и, второ, играта се минава за един ден - точно затова и оценката й е толкова ниска. Не се съмнявам, че ще поискаш още и още. За целта можеш да използваш мощния едитор към играта. Сред малкото недостатъци мога да причисля и Изкуствения Интелект. Не че е трагичен, но според мен в много от случаите реакциите на вразите са, меко казано, забавени, случва се да не те забележат - е, може пък аз самият да съм прекалено добър в промъкването, кой знае. Много хубаво не е на хубаво, а и прекаления светец богу не е драг, нали? Хехе, да не прекаляваме с реализма, с други думи.



Да стискаме палци на Nova Logic и дано Delta Force: Black Hawk Down излезе по-скоро. Тогава пак ще си говорим, но на тема кой е най-добрият екшън.

ОЦЕНКА: 82%

Графика:	75%
Звук:	85%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	90%
Прилича на:	Delta Force серията

- Производител: Microids
- Разпространител: **Microids**
- Интернет: **www.microids.com**
- Жанр: **Куест**
- Системни изисквания: **PII 400, 64 RAM, 8 MB Video**

Syberia

Автори: Snake

Кой каза, че куестът е мъртъв?

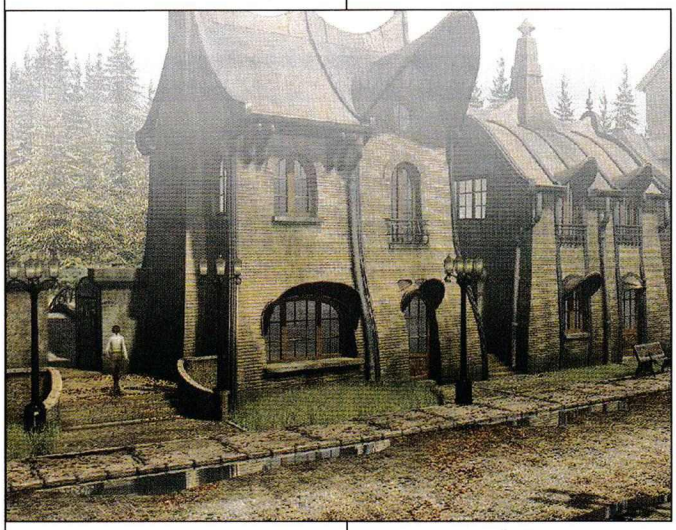
Да бе, знам че аз го казах. Отчаян от качествата на всеки следващ малоумен адвенчър с бюджет по-нисък от дневната надница на чистачката в офис на Blizzard и обзет от носталгията по златните времена на жанра, статия след статия плачех на рамото ти, че не, всичко свърши, никога вече няма да видя нормална приключенска игра. И тъкмо си бях заделил поредната страничка от "От крак на крак" и си убивах времето, докато настоящата игра се инсталира, отбелязвайки си в тефтерчето всичките синоними на думата "отвратителен", за които се сещам, та да ми е полесно после писането на статията, когато Syberia буквално взриви вярата ми в устоите на битието. Беше като да намериш русалка в дупката на дворен клозет, сериозно ти говоря. Все още ми е адски трудно да осмисля появата на подобен бисер в приключенския жанр, игра в която очевидно са вложени много пари и талант, без прилежащите за всеки потенциален хит масирани рекламни кампании и подклаждащи трепетното очакване слухове. Има огромна вероятност да подминеш това заглавие или защото не си чувал нищо за него, или защото ще го сметнеш за второто поредно продължение на фото реалистичния екшън/адвенчър Siberia отпреди пет-шест години. Не прави тази грешка, особено ако си фен на приключенията. Syberia носи в себе си трите основни компонента, направили адвенчърите бестселърите в началото на деветдесетте - невероятно добра графика, великолепен диалог и чудесна история. И въпреки че е сравнително кратка и не особено сложна в сравнение с хитовете на жанра, на фона на масата от съвременни заглавия с двучасов геймплей и загадки от типа "use ключа за клозета on вратата на клозета" е някакъв шибан шедьовър, мамка му.

В Syberia влизаш в ролята агентката по недвижими имоти Кейт Уокър, която трябва да завлече сексапилния си американски задник до малкото европекско градче Велъдайлийн, където да предостави на собственичката на местната фабрика за механични играчки Ана Ворал-бърг изключително примамливото предложение от страна на компанията Юнивърсал Тойс, изявяваща желание да закупи съответната фабрика. Елементарната задача придобива неочаквани усложнения, когато току що слязлата от влака Кейт се натъква на грандиозната погребална процесия на госпожа Ворълбърг, а светкавична среща с адвоката й, разкрива, че законният наследник на фабриката е мистериозният син на Ана, когото повечето от местните хора считат за отдавна мъртъв и чието моментно местоположение е повече от неясно.

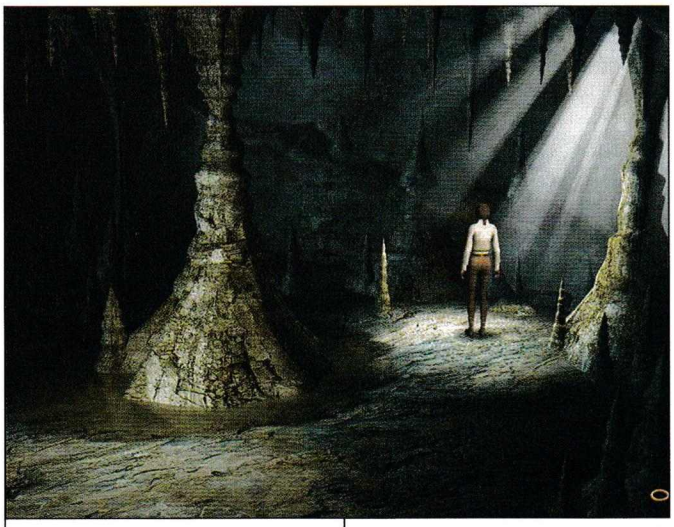
Сюжетът е адски увлекателен и рязко се отличава от клишираните си събратя с уникалното качество да нямаш никаква представа какво точно предстои да се случи. В началото на играта няма да имаш ясна идея дори за точният жанр на историята, в която по уникален начин се преплитат елементи на юридически трилър, класическа криминална история, свръхестествен хорър и дори на социална драма, защото Syberia непрестанно лъкатуши сред тях, залита в една или друга посока, предлага ти утвърдени клишета и ги разрушава в секундата, когато вече си убеден, че си разбрал какво точно става. Докато след някой и друг час игра не започне да ти се струва, че благодарение на мощната графична машина на играта и гения на сценаристите на монитора ти е поставен не просто поредния виртуален продукт, а късче от реалния живот, живота, в който Съдбата много обича да оплита жанровете и да разбива клишетата. Усещане, което непрестанно ще бъде подклаждано от серия нямащи нищо общо с развитието на действието подробности, като например обажданията, които Кейт получава от гаджето си или от някоя приятелка, блестящо написани диалози в стил "и аз много си те обичкам, муци, но имам адски много работа" или "ма да знаеш, мила, каква страхотна рокличка си купих и то само за сто и седемдесет, можеш ли да повярваш?", чиято единствена цел е да те убедят, че едрогърдата сбирщина от полигони пред очите ти е жив човек, със съвсем реални мисли и чувства, със свой собствен живот, фрагменти от който просто имаш възможността да наблюдаваш през ключалката на монитора си. Усещането е абсолютно уникално и аз лично не се сещам за друг подобен прецедент в игралния бизнес.

Евала на пичовете от Microids, за което.

Описаната съвършена игрална атмосфера обаче не би била същата, ако блестящият сценарий не беше подкрепен от простичкия факт, че Syberia е куестът с най-съвършена графика, появявал се на пазара към днешна дата. В играта са съчетани двуизмрни декори с триизмерни



персонажи и то такива, че на техния фон колоси в жанра като Nocturne започват да ти се струват като детски картинки на тема "аз, мама и тати на фона на нашата къща". Винаги изпадам в сериозно затруднение, когато трябва да ти опиша неща, които просто трябва да се видят и за да не залитам в клишета от сорта на "всяко движение не персонажите може да те остави без дъх" мисля да го ударя на молба. Моля ти се, намери начин да видиш тази игра, просто за да си върнеш вярата във факта, че блестящото графично изпълнение може да бъде подчинено и на крайно некомерсиални продукти и жанрове, че все още има хора, които творят красота заради самата красота. Виж изумителното интро с



проливния дъжд и погребалната процесия от съвършено еднакви механични кукли с чадъри и черни смокинги, които следват с насечени движения каретата с катафалката на създателката си, две минути силата на чиито внушения е достойна за филм на Бергман и после можеш да натикаш в монитора физиономията на всеки, който твърди, че компютърните игри са малоумно забавление за малолетни.

Както вече ти казах в началото единствената вероятност да не харесаш Syberia е тя да ти се стори измамно лесна или твърде кратка. Но не забравяй, че и реалният човешки живот, течащ някъде там, отвъд монитора ти, понякога - за съжаление - е именно такъв...

ОЦЕНКА: 91%

Графика:	90%
Звук:	85%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	-----
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Monkey Island 3

- Производител: **Funatics**
- Разпространител: **THQ**
- Интернет: **www.zanzarah.de**
- Жанр: **Приключенска игра**
- Системни изисквания: **PII 400, 128 RAM, 16 MB Video**

Zanzarah

Автори: Balrog

Pokemon с феи или просто една различна игра

Най-много от всичко на света мразя този момент, когато заставам пред белия лист (респективно - екран на Word-а) и се опитвам да измисля как да започна статията. Имате ли идея, колко е неприятно? Понеже не знам как иначе, ще започна с разказа за една девойка...

Завладян от красивия спомен за последния пейнтбол (за незапознатите - онази "военна" игра на живо от западните филми, в която шайка нехранимайковци се дебнат из някакъв терен и се стрелят с бойчки) аз се промъквах из гората опасваща Витоша. Малко по-безшумен от стадо бесни носорози. След като известно време си троших краката из чукарите реших да си почина малко. Облегнах се на едно дърво и замечтано зареях поглед из гората. Току пред замаяния ми взор се появи млада девойка в зелени дрешки, която ме изгледа и каза:

- Уф, айде стига си зяпал дай да ти видя феите и да прайм кютека!

- Ъъъ, к'ви феи, к'ъв кютек?

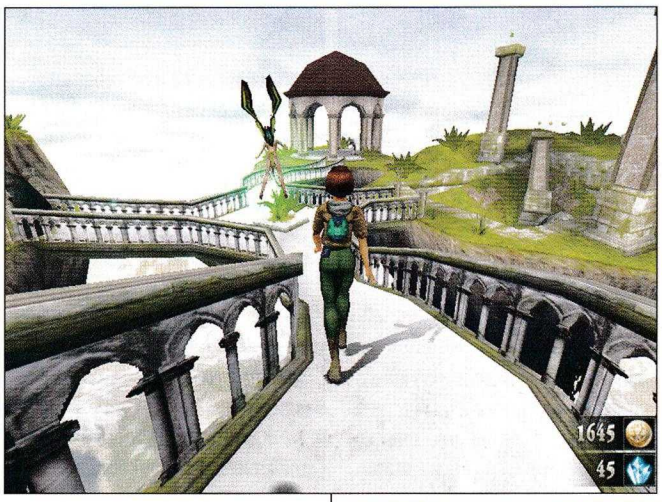
След тази бърза размяна на реплики успях да предизвикам удивения поглед на момата, която се зае по задълбочено да изучава моя милост. След дву-минутно втренчено зяпане от устата й се отрони:

- Абе ти май верно не приличаш на джудже (тук аз извисих още малко ръст) пък и за елф не ставаш, май. Ама къде си скрил феите?

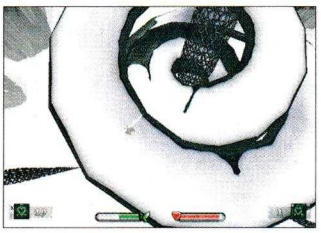
- Е, айде сега какви са тези работи - феи, джуджета - за какво си говорим?

5 минути по-късно се наложи извода, че съм човек, че тя се казва Ами, на 18 е, с мерки... е, няма всичко да ви кажа, и че нищичко не знам за феите.

Така в крайна сметка се стигна до историята за страната Zanzarah, която ми разказа зеленодрешката, и



която сега аз ще ви разкажа на вас. Ето как започнало всичко...



Историята

Преди много, много време светът - освен, че бил млад - не бил и сам. Световете били три - човешкият, на феите и астралният. Те били свързани посредством портали. Джиткали си тамошните пичове и пички през порталите и всички били диви и щастливи. Идилия, купон, блаженство. Всичко било просто прекрасно. Но един ден, хората се смахнали и започнали да избиват де що хванат магическа твар. Пищи-

сали се джуджетата, елфите и феите, решили, че е дошъл краят. И, както обикновено става, появили се в този момент два друида, взели нещата в ръце и оплескали купона като разделили световете, блокирайки проходите. Всички магически същества започнали да дишат поспокойно и да чакат деня. Денят, в който световете ще се излекуват и ще се отворят порталите. Поне така пишело в пророчеството: "Ще дойде ден и ще се роди Човек! Ще обедини световете... бла-бла" Та, този герой, приятелю, е Ами - въпросната 18 годишна, слънце невидяла и търкаляща се по цял ден в леглото (сама!) лондончанка с маслено-зелени дрехи и отнесен поглед. Която бива назначена за щатен герой и телепортирана в света на феите от услужлив гоблин. Да бе, знам - и аз не разбрах много от историята, но така или иначе това е всичко, което интрото ще ти предложи - кратка, неинформативна анимацийка и готина музика. Следвайки стегнатия задник на Ами се озовавам в прелестно градче, със спретнати къщурки, трева - толкова зелена, че ти иде да я захапеш, изобщо прелест. Точно в този райски, горски кът се срещате с първите колекционери на феи и взимате участие в първия си двубой с такива...

Играта е... как да го кажа, играта е странна. Сама по себе си представлява покемон-файтър. Значи: Имате си Ами и една фея в началото на играта. Феята има различни показатели за здраве, повратливост и скок. В играта общо има 77 вида феи. 20 от тях могат да еволюират по 2 пъти. Като казах еволюция та се сетих - всяко от хвъркатите създания с пеперудени крилца си има точки опит, които се покачват с всяка спечелена битка. Всеки път, когато някое от тях качи ниво, се покачва здравето му, времето за летене и

понякога получава и т.нар. магически точки.

Магически Точки. Всяка фея има 4 слота за магии. Ако искате да използвате, който и да е от тях трябва да сте качили необходимия брой нива, за да бъде отключен. Слотовете са разделени на две групи, като всяка от тях се състои от нападателна магия и защитна. Силата на магиите, които ползвате се определят от магическите точки отделени на този слот, а те се разпределят автоматично. Различните по сила магии искат различен брой магически точки. Колкото до магиите ами те са Земя, Въздух, Природа, Огън, Вода, Психическа. Всяка от школите има по 5 защитни и 5 нападателни заклинания, което не е кой знае какво разнообразие.

Набавянето на магии става по следния начин. Отивате при близкия търговец на магии и му казвате да ви подготви лист със заклинания. Той пуска лист със 5 заклинания от които можете да си изберете

само едно. Като за всеки ред от списъкът търгаша ви взема по 2 жълтици на фея. Като се има в предвид, че имате до 5 феи това прави 50 жълтици на списък, което е доста неприятно, като се знаете, че за цялата игра се събират около 10 000 жълтици, от които трябва да отделяте за елексири за живот, мана и за лекуване: маната служи за зареждане на магиите, с които воювате, а лекуването отстранява негативните ефекти върху феите, като отравяне и замръзване.

Веднъж получила своята фея, Ами тръгва да прочиства света на феите от злото, в лицето на тъмните елфи.

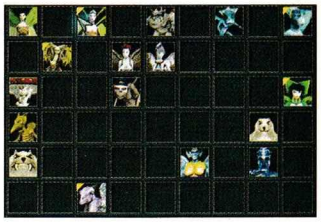
Арените, на които се води боят между феите са 10-на, но втръсват доста бързо, най-вече поради факта, че във всяко дръвче, във всеки по-голям камък се крие дива фея, с която ще трябва да се борите, за да минете и съответно да й приберете благинките - кинти и еликсири за живот и мана. Местата за водене на бой с диворасли феи и такива от колекцията на някой майстор се различават единствено по това, че при диворастите твари можете да избягате от двубой, можете да заловите феята или просто да си я отстреляте.

Залавянето на феи е единственият начин да се снабдите с нови екземпляри и става по следния начин:

Сбивате се с дивата жертва и когато тя остане на малко здраве можете да я заловите посредством малка сфера (а вие гледали ли сте Pokemon?). След като я заловите може да я ползвате. Има обаче уловка - ако залавяте фея 20 ниво, тя се лови със сребърна сфера и след като успеете да прилапате новото попълнение, то се появява във колекцията с ниво 2. Така че не очаквайте ако заловите някоя корава твар с цената на 4 жертви, тя да върви и да мачка във ваша чест.

Боят е есенцията на играта, нейната същност. Арената, на която се срещате със своите противници е разчупен терен с множество различни прегради и коридорчета. Като изключим кубичната архитектура, нивата са открити, нямат таван и предразполагат към свободно пърхане насам-натам и много, много стреляне. Целият бой е придружен от множество визуални гъдели, ефектите са на ниво, а самите битки доста елементарни. Посредством комбинация от стрейфове и прелитания успявате да избегнете изстрелите на противника и да го пречукате на свой ред. Прекрасно анимираните феи са като черешката във сладоледа на битка - истинско удоволствие е да гледате как феята с форма на червена мухоморка си пърха наоколо, свивайки и разпускайки чашката си. Като през цялото време има един такъв втренчен, начумерен поглед - направо мило да ти стане.

Както битките, така и околната среда изглежда много добре, липсата на каквато и да е интерактив-



ност не дразни, въпреки че когато героинята нагази до колене в блатото очаквам когато излезе от там да има поне мъничко кал по нея но нейсе, това не е болка за умиране. По-големият проблем от графична гледна точка е външният вид на Ами. Горката Ами, явно някой доста е попретупал нещата, защото на фона прекрасно анимираните феи тя изглежда като дървена кукла - скована и ръбеста. Дори и така тя изглежда доста добре от трето лице. Камерата е послушна и лесна за управление, за да изгубите координация в тази игра трябва да имате сериозни проблеми с вестибуларния апарат или просто да сте в нирвана.

Играта остави в мен смесени чувства, признавам си, доста от впечатленията ми претърпяха тотална промяна. От първоначалния ентусиазъм и екстаз при битките, до отегчението. Не, че не са интересни, но са твърде много - реално има-няма 1 мин ходене из света и после

хоп - кютек; и то не нещо сериозно, а просто поредната до болка позната битка. Обикновено боят с дивите феи приключва за около 3 изстрела, просто е несериозно и досадно. Има обаче едно нещо, което така и не ми омръзна в тази игра, и това е музиката. Тя, както и вокалното оформление, са великолепни. Признавам си, стоял съм 10 мин на началния екран на играта, само и само, за да слушам великолепната музика.

С две думи, играта си струва. Ако искате да се позабавлявате няколко час да се порадвате на една различна игра от всичко, което сте играли напоследък - това е играта!

ОЦЕНКА: 78%

Графика:	80%
Звук:	95%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	-----

- Производител: **Object Software**
- Разпространител: **Strategy Fist**
- Интернет: **www.strategyfist.com**
- Жанр: **Стратегия**
- Системни изисквания: **PII 300, 64 RAM, 8 MB Video**

Dragon Throne

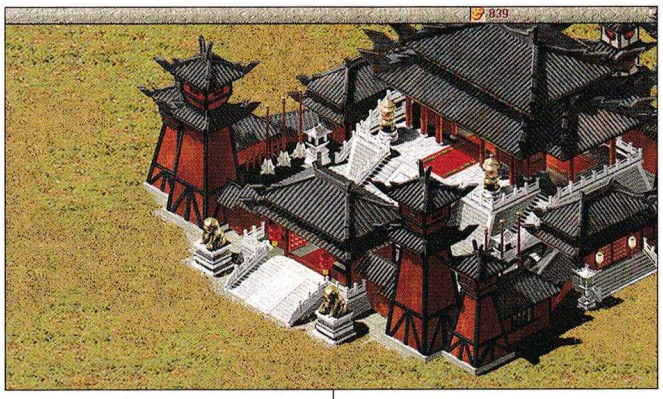
Автори:
Guerrero&Master

Наистина добра игра без бъдеще, поне в България

В днешно време са рядкост игрите с оригинални идеи и замисли. Малко по малко се убеждавам в това. За наше съжаление са на изчезване игри, които целят оригиналност и новаторски идеи. Няма ги революционните решения при игрите, не знам може би ме е налегнала носталгия за времето когато видях WarCraft 2 за първи път.Тръпката, която те кара да седиш по цяла нощ пред компютъра впил изморени (и кръвясали) очи в монитора. Днес изчезва това чувство, игрите са, как да кажа, добре забравено старо и производителите не се опитват да ни убедят в противното по никакъв начин. Така сме свидетели на продукти със сменен етикет, но без каквато и да е друга промяна. За момент се замислям дали ние, които играем тези игри не сме виновни за този застой в еволюцията на гейм- индустрията. Защо се примиряваме с посредствени заглавия, защо онези с Play Station-а играят Devil May Cry, а ние сме принудени да играем на някого крадените идеи. Стига вече! Ние PC геймърите не сме втора ръка играчи. Докога ще търпим някакви идиоти да определят че за тази или онази платформа ще се продава играта по-добре. Къде отиде времето когато всяка игра имаше собствено излъчване и чар. На боклука, там заедно с оригиналните игри, който бяха пропуснати заради поредната игра на Counter Strike в местното клубче.

Малко се отклоних от темата, а тя е Dragon Throne. Това е от тези игри който няма да задържат вниманието ви повече от минута колкото да кажете: "Я виж поредната простотия!". Ще сбъркате, отсега го казвам. Да, в тази игра няма да видите прекрасни ефекти, дори и посредствени няма да видите. Графиката е 2D, не дразнеща, но в никакъв случай не и красива. Зависи какво очаквате да видите,ако си харесвате StarCraft-а значи няма да имате проблеми и с тази игра. Едно от малкото неща, който изглеждат красиво са разните екстри като дъжд, облаци и сняг. За звуците е същото положението. Точната дума е не запомнящи се с изключение на азиатското наречие на единиците, но това си има и добра страна, знам звучи малко стряскащо но е така. Важен е геймплея, а тук има какво да се каже. При пускането на играта, по точно при кампанията за малко да се заблудя за броя на расите. Представени са три враждуващи страни, но между тях няма разлика освен в историята. Няма да ви отегчавам с глупости, а ще ви представя нещата в играта, които ме впечатлиха. На първо това е двата minimap-а. Тяхното присъствие е наложително тъй като света е разделен на две: вашия замък и околностите около него и останалия свят. Примерно за да стигнеш до врага трябва да излезеш от крепостта си (тя винаги е оградена със стена) и да напуснеш околността пред портите и тогава се озоваваш на другата карта която показва разстоянието между градовете. На тази карта замъците са изобразени като...замъци, можеш да влизаш в тях и се виждаш на малката карта. Умно измислено, защо да няма град и област около него, подкрепям идеята, да не говоря че има и неутрални села който можеш да завладееш и да плащат данък за твоето "покровителство", дори вие определяте какви такси да плащат. Усещам доволните ви усмивки като на Милен Велчев когато ни съобщава че "услугите" на БТК ще поскъпнат. Това да владееш повече села е голям плюс заради парите които ще можете да измъкнете. Единиците са като във всяка друга стратегия ако не се брой факта че вдигат level и това реално има значение за битката лично го изпитах на гърба си. С вдигане на ниво се повишават точките живота, а за поражение с тях успоредно да си правят компания. Ама аз избързах да пиша за единиците, а не споменах те от къде се пръкват. Ако си мислите че идват от там дето слънце не грее съм длъжен да ви осведомя че грешите и то много. Всъщност вие си произвеждате работници и ги обучавате. За фермите, казармите, академиите са нужни работници, които да превиват гръб в тях. Пращате ги в казармата и те излизат войници след това пращате войниците в archer's barracks и те излизат стрелци. Реализъм, да това е хубаво, но нещата не се изчерпват до тук, работниците секат дърва, обработват ниви, все неща от реалността. Като си говорим за дърва тук е мястото да спомена за ресурсите, те са общо на брой седем плюс популацията, все жизнено важни за развитието на вашите поданици: царевица (corn), сурово месо (raw meat), timber (?, използва се като дървета), желязо (iron), храна (foot), вино (че накъде без него, wine), злато (gold). Както виждате много важни за просперирането ви неща. Лека по лека стигнах ме до

едни от отличителните белези на тази стратегия, а именно възможността да си купувате герои. Много яка екстра е честно да си призная. Тези герои могат да вдигат ниво и стават брутални, ама наистина и при това правят и магии, жална му майка на противника.Не една битка загубих заради гадните герои на врага и един съвет ако ги видите че дигат level направо си кажете молитвата. Единствения недостатък на героите е че струват много и то в злато. Магиите са много и доста разнообразни така че едва ли ще има недоволни. И ефектите съпътстващи използването им рязко контрастират на фона на посредствената графика. Е, ако се надявате да видите нещо невиждано това няма да стане поне в графично отношение. Също можете да награждавате героите за вярната им служба с пари или различни държавни постове (то откъде тръгнала корупцията). Друга интересна подробност са конете, всяка независимо работник или герой единица може да се качва на кон, също и да слиза. Из картата се срещат стада и то доста често така че и да сте голям скъперник няма да ви се наложи да ги отглеждате и развъждате, недостатъка е там че трябва да търчите след някое животно като луд за



да го хванете. Исках да спомена две думи за изкуствения интелект. Много лош (я как точно уцелих две думи), така и не успях да накарам един конник да заобиколи една скала с едно кликване на мишката. С десет става пробвах, но с едно неще все едно да накараш пън да се раздвижи същия резултат. Също мазния противник се възползва от всякакви гадости за да те прецака, не искам да си спомням колко пъти съм гонил разни катапулти дето са по-бързи от кавалерията. Това с катапулта е много грубо, как една подобна машина може да се движи толкова бързо остана непонятно за мен. И не само с катапултите си играх на стражари и апаши, до подобен род действия се налагаше да прибягвам и спрямо обсадните стълби (едни такива дето войниците се катерят по крепостната стена с тях.

Дойде време да спомена мултиплейра. За добро или лошо реших да не го пробвам, просто не исках да си развалям впечатленията от играта. Всъщност играта е доста бавна, адски бавна в развитието си. Едва ли може да се прави аналог с друго заглавие, но предвид колко игри от жанра на реално времевите стратегии са по-брутални в мрежовата игра мисля че никой няма да седне да играе DT. Може би също голяма роля да не се осмеля да я играя в мултиплейър имаше липсата на различни раси. Малко е дразнещо да няма разлика между теб и противника.

В заключението искам да обясня каква е връзката между тази игра и уводните ми думи. Искам да изкажа становището си по отношение на производителите. Как е възможно да има хора който гледат просто да пуснат една игра на пазара без да се съобразяват дали е оригинална или смислена. Не мога да допусна също и това че оригинални идеи отиват на вятъра заради половин час на Counter Strike. Сега се замислете защо има толкова оригинални игри за Play Station. Ние трябва да променим нещо за да производителите променят политиката към PC пазара. Dragon Throne е типичен пример на моите думи. В играта има какво да се види, но колко ще са тези, които ще й обърнат внимание. Николко.

ОЦЕНКА: 69%

Графика:	60%
Звук:	55%
Геймплей:	75%
Изкуствен Интелект:	40%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Age of Empires

- Производител: **Climax Motosports**
- Разпространител: **THQ**
- Интернет: **www.thq.com**
- Жанр: **рали**
- Системни изисквания: **PIII 700, 256 RAM, 32 MB Video**

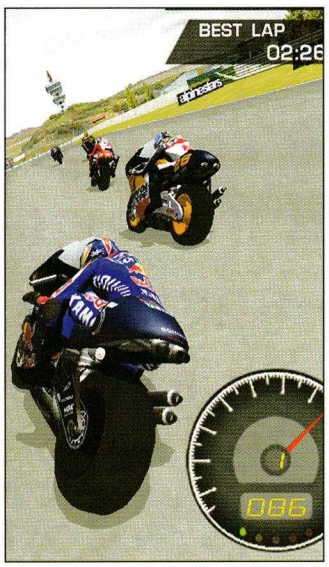
Moto GP

Автор:
Freeman

Въпросът, кой държи купата при пистовите моторни надпревари, като че ли намери своя отговор.

Какво е общото между, да речем: японците, червените фенери, краставиците, морковите, бебешките колички, многолюдните площадчета, катедралите и небостъргачите, лалетата, колоездачите, ултрамодерните самолети и величествено издулите платната си достолепни ветроходи, лятото, знойните адреналинови мацки (да бе същите - от ония дето като се напием се оказва, че сме чукали с дузини, но пред които - срещнем ли ги ин лайф - се свиваме като гърмени зайци, стреснати от пращящия им високоволтов сексапил и констатираме с "изненада" повреда в някое от зъбните колелца на мозъка си, зацепило - обикновено - все на една и съща мисъл)?... Какво е, което обединява всичко това с вълните, чайките, кенгурата, коалите, пингвините, географската карта на света, писъкът на гуми и леймъра?

Няма да те мъча, приятелю, а и ти вероятно все някак вече се досещаш. MotoGP! Няма майтап. Но нека започна с обясненията отзад-напред, то без друго и любимата ми



секс поза е кажи-речи същата.

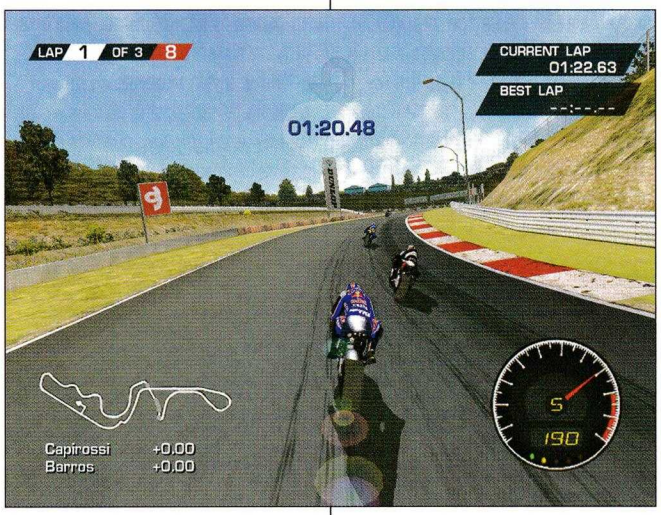
Спорен е въпросът дали точно аз трябваше да съм човекът, който да играе тази игра, но така или иначе - какъвто и да е отговорът - на мен се падна честта. А аз съм леймър, когато опре до подобни заглавия. И си го признавам без притеснение - отдавна съм установил, че на човек като мен му е далеч полесно да забележи много от детайлите и да предаде впечатленията си, отколкото на всеки ветеран в жанра, за когото повечето от нещата до такава степен са станали рутина, че вече дори не им обръща внимание. Така че ще се наложи да изтърпиш патоса ми ако той ненадейно се промъкне в следващите редове, защото тази игра, читателю мой, е великолепна! Като започнеш от разкошните документални спотове, запознаващи те с атмосферата, архитектурата и бита във всеки един град, в който се провежда кръг от пистовия шампионат (точно там ще видиш и голяма част от отговора на въпроса от интрото на статията) и стигнеш до последния пиксел по перфектно пресъздадените писти и до последната виртуална бурма в огнедишащите високо-октанови, 500 кубикови чудовища нахъсени за скорост и шемет, гладни за асфалт, по когото да оставят дирите и бележат с присъствието си: "Аз бях тук! Тук изскочих пръв на финалната права, ето го и завоят, който взех перфектно, ето го и следващият, на който се претрепах...".

MotoGP е като симфония на Шостакович - леко и ненатрапчиво ще обсеби вътрешният ти мир още с началните менюта, постепенно ще набере мощ и ще се разгърне на стартовата решетка, ще разкъса с ненадеен темперамент и писък на гуми летаргията на акорда, заедно с 18-те торпили, превърнали се в стръвен устрем веднага след прик-

лючването на предстартовото отброяване, ще избухне още в първия завой с нажежена - едва удържана от спирачките - енергия, за да извие накрая фалцетно кресчендо на правата.

Прекрасно.

Ако си почитател на жанра, а щом четеш тази статия вероятно си такъв, може би си спомняш Moto



Racer. Дълго той беше еталон за качествен пистов симулатор, такъв си е, всъщност, и до днес. Не съм чак толкова запознат с останалите заглавия, но мога, без особен душевен тремор и притеснение, да се обзаложа, че MotoGP - най-малкото - може да се нареди в челната тройка на пистовите симулатори, ако не и да триумфира с купата дори.

Квинтесенцията в геймплея на всяко едно състезание свързано със скорост си е, естествено, скоростта. Ако има нещо, от което няма да си лишен в MotoGP, то това е именно тя. Усещането за скорост в играта ми напомня за дамска "прашка". Набираш се по широката писта, чуваш мотора, който пищи докато му настъпваш жилата, сменят се предавките, сякаш си вътре - на трасето

- и чувстваш как корпусът на разгоненатa машина вибрира сладострастно под теб - на ръба на екстаза; пътят все повече се стеснява, сякаш светът се захлупва около него и той е вече тясна пътечка, по която се опитваш да се задържиш, докато адреналинът пулсира неистово в слепоочията ти, размазвайки околния пейзаж в пелената на опиянени-

ето. Завоят приближава, но ти не искаш, НЕ МОЖЕШ да спреш и продължаваш да издуваш... Все пак се налага, отпускаш газта, набримчваш спирачките и сякаш самият екран на монитора изведнъж скача към теб, светът отново придобива очертания, детайлите изплуват от мъглата, стомахът ти полита напред, следвайки инерцията, а ти навлизаш в свистящата, сластна дъга на виража; противопоставяйки се на центробежната сила почти опираш шлема си в асфалта. Ей това изживяване ще го изпиташ десетки, стотици пъти. И всеки път ще ти се иска да обърнеш мотора, да се върнеш на ОНЯ завой, да прокараш език по... хехе, бъзикам се - мисля си за прашката и което е под нея, най-вече.

И като стана дума за хубави не-

ща, не мога да не се сетя за брилянтната камера. По-добра на този етап от развитието на компютърните игри не мога да си представя. Динамиката, с която се наглася спрямо случващото се на екрана - лекото й, незабележимо отдръпване назад когато стрелката се лепне на над 250-260 километра в час и рязкото й приближаване при убиването на скоростта - твори чувството за реализъм, което се явява и крайъгълният камък на огромното удоволствие от това да играеш MotoGP. Вариантите за перспектива са няколко, започвайки от погледа през стъклото на мотора и се стигне до по-аркейдните изометрични изгледи. Ако говорим за съпреживяване, то едва ли има по-подходящ от първия, но той е препоръчителен единствено ако решиш да караш заради "фън"-а от максимално реалистичната симулация. В мултиплеър "по-високата" перспектива е просто задължителна - в случай, че държиш на някакво що годе прилично класиране, разбира се. Коя е тайната, кое е нещото, което прави един състезател велик? Смелостта, безспорно, е едно от качествата, но само тя едва ли е достатъчна. Хора като Майкъл Дуан са родени с таланта, с усета за състезанието, с онова много тънко чувство за скорост и разстояние, което съчетано със смелостта и хъса към агресивното каране им носи успех. Да усетиш пределната граница, до която можеш да издуеш метално-сплавия звяр под себе си, последният метър, след който трябва да убиеш скоростта преди завоя и да влезеш в него по идеалната крива, излизайки с пълна газ. Това е. Така стоят нещата в реалността, точно такива са те и в MotoGP. Не се наемам да коментирам физичния модел - не съм карал никога пистов мотор - всъщност, освен един-два пъти в ролята на "куфар," на мотор не съм се и качвал. И все пак играта създава усещането за автентичност и реализъм. Опирайки се на мнението и на Урко, който е неоспорим ценител и капацитет в областта на всякакви спортни симулатори - играта е брилянтна откъм физичен модел. Моите впечатления се простират най-вече върху аркейдния режим, но той твърди, че на по-високите нива на симулативност MotoGP "пори гъз". Това, което аз мога да кажа, и което ми направи силно впечатление, е усещането за гравитация и тежест на моторите. Действително чувството, че не седиш върху купчина полигони, а имаш под себе си едва обуздана мощ и маса е страхотно пресъздадено.

Управлението е семпло и интуитивно - клавиш за ускорение, един за спирачка, отделно по един само за предна и само за задна спирачка, такъв, който кара пилота ти да прилепне напред към машината, намаляйки още повече съпротивлението и добавяйки още няколко километра в час, и разбира се този, който ще изправи мотора на задна гума, когато пресичаш финала победоносно. Има възможност и за преконфигуриране, в случай, че "дефолтните" не ти вършат работа. От менютата можеш да си избереш режим на игра. Когато се състезаваш в стандартния шампионат имаш възможност да избереш пилота - съответно машината, която най-добре приляга на стила ти на каране. Най-добрите пилоти, естествено, в началото са заключени. Всяка една от пистите е разделена на checkpoints и в зависимост от това, с колко секунди аванс преминеш през всеки от тях получаваш определено количество точки - именно тяхното акумулиране ще ти позволи да играеш, да речем с Биаджи или Капироси, както и с другите светила в съвременния пистов мото-спорт. Най-интересен, според мен, е GrandPrix Series. При него първо си избираш марката мотор и разпределяш 10 точки върху показателите му - ускорение, спирачки, максимална скорост и маневреност. После, при желание, да кажеш тежката си дума по някои от елементите на цветовия дизайн на мотора и екипа на пилота, да избереш номер (69 ми се стори доста подходящ), както и да изпишеш някакви инициали върху екипа (DGD лепнаха идеално на гърба ми, да ти кажа). В този режим точкуването е както при истинските състезания, с тази разлика, че всяко място след 6-то също ти дава по 1 точка. Въпросните точки можеш отново да употребиш върху показателите на мотора, което логично би следвало да те подсети, че колкото по-предно класиране постигнеш в шестицата, толкова по-добре. Именно в този режим (изключвам за момент Мултиплеъра) ще почувстваш истинската същност на играта. Точно тук ще станеш свидетел на метаморфозата, при която машината ти от непокорно, своенравно зверче с все още едва загатнат потенциал ще се превръща постепенно в могъщото, култивирало темперамента си, покорно, но диво и злобно чудовище, чието четиритактово сърце бие единствено в угода на господаря си, но ненавижда всичко изпречило му се на пътя. Знам, че си въобразявам и просто прехвърлям собствените си емоции, одушевявайки неодушевената виртуална машина, но действително имаше моменти (когато най-после се научих да карам), в които имах чувството, че моторът и аз споделяме едни желания, един и същ стремеж, една и съща цел, и една и съща омраза. Във всеки случай удоволствието да станеш свидетел на точно тази промяна е огромно. Когато се извъртят пистите, освен поздравленията за доброто си класиране ще получиш и възможността отново да се пробваш, но този път срещу по-силни противници. Повярвай ще почувстваш разликата веднага. Опонентите ти сякаш за няколко минути ще се превърнат в други хора - по-агресивни, по-бързи, по-нахъсени и най-вече по-брутални. Ако доскоро ти си бил този, който е блъскал и събарял, то изведнъж ще се окажеш в ролята на потърпевш. Сякаш досега си бил на генералната репетиция, но озовал се на реалната сцена откриваш, че противника е станал неприятно безкомпромисен. Ненадейно ще бъдеш поставен в позицията на догонващ, ще погледнеш с респект на останалите зверове на пистата и отново гладът за точки ще застърже мислите ти.

Това, съвсем накратко, е MotoGP. Далеч съм от мисълта, че съм казал всичко за нея - не остана място да се разпеня на тема графика, атмосферни ефекти, озвучение и прочие, а си заслужаваше - играта е връх по отношение и на визията и на музиката, като специално само втората е достатъчна, за да те накара да си я купиш.

Е, поне се надявам да съм разбудил интереса ти.

А ако си прочел статията само от любопитство, ако никога не си се докосвал до света на бензиновите изпарения, шеметните скорости и безумно дръзките изпреварвания, ако случайно никога не си чувствал адреналиновото притегляне на приближаващия завой и предизвикателството на първото място, мисля си, че точно сега е времето да го направиш.

ОЦЕНКА: 92%

Графика:	90%
Звук:	95%
Геймплей:	92%
Изкуствен Интелект:	-----
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Motocross Madness

www.hoffclub.com

HOFF Gaming Club - първият клуб, предлагащ игра в Battle.net на WarCraft III: Reign of Chaos !

Gaming Club

НОВИЯТ ИМИДЖ СЕ ГРАДИ С НОВИ ИДЕИ!

ПРОВЕРЕТЕ СЕБЕ СИ В HOFF TOURNEY TOP PLAYERS

ТУРНИРЪТ НА HOFF GAMING CLUB ОТ НОВО ПОКОЛЕНИЕ

24 ЧАСА В ДЕНОНОЩИЕТО

365 ДНИ В ГОДИНАТА

ОТ 1 ЮНИ НА ВАШЕ РАЗПОЛОЖЕНИЕ

СА СЪРВЪРИТЕ НИ:

1. COUNTER STRIKE - Hoff Tourney CS
2. STAR CRAFT: BROOD WAR - Hoff Tourney Starcraft

СПЕЧЕЛЕТЕ НАГРАДИТЕ НА HOFF GAMING CLUB

Правилата за турнира HTTP ще намерите на нашия сайт!

АЛОН ЗА 1 ЧАС
БЕЗПЛАТНА ИГРА

Hoff
Gaming Club
www.hoffclub.com

офия, ул. "Стефан Караджа" N7 вх.Б
артера ляво
359 2 9875408

Очаквайте
Hoff tourney top players

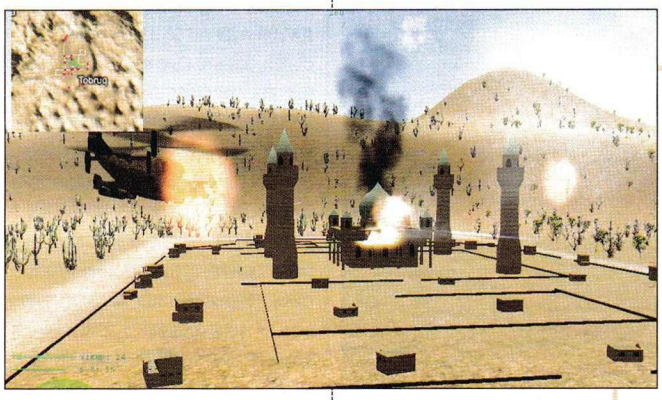
- Производител: G5 Software
- Разпространител: PC Mania
- Интернет: www.redshark.g5software.com
- Системни изисквания: Pentium II 400, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Аркейд

Автори: Guerrero&Master

Red Shark

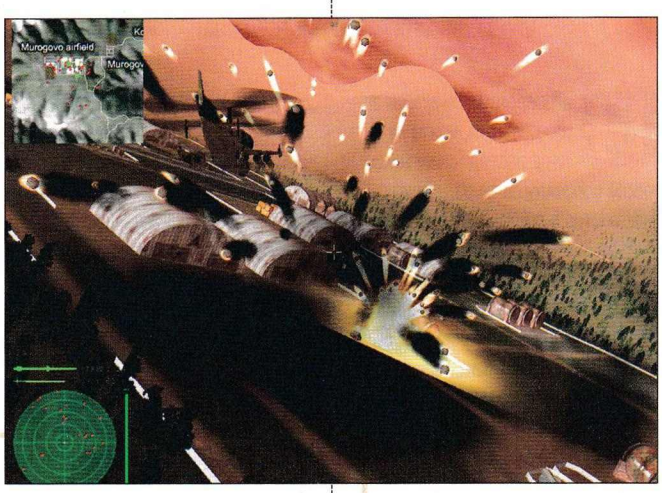
Чудовището КА-50 можеше да се появи и в по-добра игра от тази

Евала! С тази дума искам да започна статията. Евала,че колегите от PC Mania са се постарали достатъчно и на пазара излезе едно сносно заглавие, облечено в красива пластмасова кутийка върху която всичко е на български и съпроводено с изчерпателен наръчник (цели 16 страници, черно-бели



за съжаление, но затова пък от сърце) в който, пак на родният ни език, са обяснени някои тънки номера свързани с играта - как да я инсталираме, как да си намалим степента на трудност и най-важното как да я играем. От такива постъпки трябва да сме горди, а не от прехвърчането до Славейков и обратно. При това Red Shark е на една доста българска цена от десет лева (грубо казано, да не вземе някой специалист по градивна критика да се закачи за това изказване), което сериозно конкурира площадната икономика, която процъфтява в центъра. Ако всичко около Red Shark се изчерпваше с по горните редове, щях да отговоря положително на вечният въпрос "Струва ли си?", да попрепиша доста неща от самият наръчник и, доволен, че съм се вместил в обичайно краткият срок, да си разцъквам нещо друго. Е, няма да стане. Още щом я получих си обещах да я разнищя тотално, за да можете вие-читателите да решите дали трябва да се разделите с десетте лева.

Red Shark е чисто аркаден екшън със съвсем малки наченки на симулатор. В центъра на действието стои най-новият боен вертолет на руснаците КА-50, натоварен със задачата да се пренесе назад в историята и да нарита много, ама много фашистки задници. Не ме гледайте учудено, това е задълбочената фабула, караща ни от време навреме да се губим в гънките на бликащата й гениалност. Не знам, сигурно пичовете от G5 са изпаднали в някаква странна патриотична (или алкохолна, отде да ги знае човек) криза щом са опрели до Третия Райх, вместо до познатите ни прийоми на Студената война "червени vs сини". През цялото време ще наблюдавате набедената за вертолет машина в third person перспектива и ще се съсипете от стрелба по немските танкове, противовъздушни оръдия и камиони. Без прекъсване показалецът ви нервно ще потръпва и изпращайки огън във формата на управляеми и неуправляеми ракети по набелязаните, в повечето пъти напълно беззащитни цели и без известие околността ще се превръща в Дантевия ад. С това ще запомня и играта - с красивите, но напълно нереалистични експлозии и с френетичното набиране на левия и десния бутон на мишката (тук малко ви излъгах, набирате се главно на десния, защото левият е зает с 30 мм оръдие, което по разбираеми причини е с безкрайни амуниции). Можете да се въртите диво във всички посоки без да почувствате някакво по-сериозно сътресение от това. В света, ако можем да наречем така 15-те мисии на Red Shark липсва земно притегляне и поради този факт ще набирате височина или ще летите към земята с еднаква скорост. Това последното въобще не е опасно, защото съприкосновението ви с земната повърхност не се наказва по никакъв начин, просто тежащата десет тона машина отскача като гумено топче и продължава да сее смърт. Сега да си поговорим малко за тези, за които е предназначена черната вестителка, т.е. германските сили. Танкове, камиони, разни дървени кули и други наземни обекти. Смятам, че се досещате какво липсва - самолетите. Именно заради тяхната липса възненавидях играта на G5, гледката на самотния в небето хеликоптер е най-гадното нещо в това заглавие. По-гадно дори и от високите колкото джамия кактуси и подчертано свинския интелект на танковете. Да правилно прочете, точно свински си е, всичко живо се е окопало и оглушително грухти, т.е. стреля, без никаква мисъл за движение. На моменти се чувствах като Duke с две перки на главата, хем лети, хем стрелям по свине. Но няма нито "бебчета", нито лафчета, само хълмове, дървета, нацисти и тук-таме някоя сграда. Откъм обекти това е най-бедната игра, която съм играл (е, сега като се замисля има и по бедни, виж статията ни в бр.8 2001) и прилича повече на щуротиите, които правех на едитора на Commanche отколкото на нещо, зад което седи професионален дизайнер.



Всичко това го казвам с ясната представа, че по света (и у нас) все още има много хора, които харесват точно този елемент на аркадност и непретенциозност - на тях вероятно играта би допаднала. Но аз се опитах да представя Red Shark през призмата на собственото си мнение, което (каква изненада!) е напълно независимо и необременено с комерсиалната предразположеност към по-лошите заглавия. А на тези, за които десет лева не са много пари и изгарят от желание да попуцат на воля - марш към магазините преди мама и татко да прочетат тези редове и разберат за какво си харчите парите.

- ОЦЕНКА: 66%
- Прилича на: Commanche серията

- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: ---
- Жанр: **Извращения**

Автор: Snake

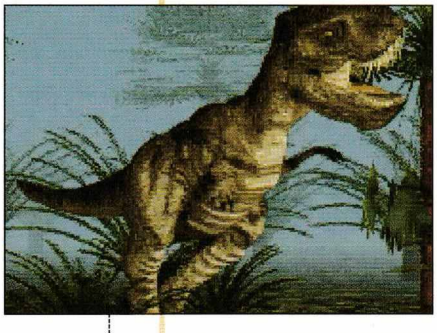
Aurin Quest & Danger Island

Опит за преднамерено убийство на невинни геймъри

Най-вероятно се чудиш защо две игри, които на пръв поглед нямат нищо общо помежду си се радват на съжителство в рамките на една и съща статия, но това е единствено първоначалното впечатление. При по обстоен анализ би установил, че Aurin Quest и Danger Island всъщност имат доста общи черти. Като за начало и двете се гаврят по особено категоричен начин с две добри литературни произведения, станали известни на масовата публика главно с преизпълненията си с визуални ефекти филмови адаптации - съответно "Приказка без край" на Михаел Енде и "Джурасик парк" на Майкъл Крайтън. Като за среда и двети имат вида и качеството на произведени от аматьори безплатни игри и то такива, в сравнение с които Sven или Moorhuhn са комплексни и грандиозни като Baldur's Gate. И като за край - шансът някой представител на вида хомо сапиенс да види финалните им анимации, а даже и междинните такива, клони към минус безкрайност. Подобни игри винаги успяват да ме изумят със смелостта на авторите им да ги извадят на пазара и да очакват някакви реални приходи при все, че бюджетите вложени в тях надали надхвърлят цената на 1-2 оригинални копия от съответните заглавия. В тях просто няма потенциал за каквото и да е, дори и за качествено оплюване, доколкото последното изисква наличието на поне някакви позитивни страни, на базата на които да се изгради антитезата на критиката.

Aurin Quest те захвърля в света на Фантазия, изобразен по безобразен начин с някакъв три де енджин домашна употреба и те изправя

пред невероятно увлекателната задача да се опиташ да опазиш живота на героя си, разхождайки го по някакви подвижни платформи и невероятно тесни пътечки над разни неприлично дълбоки пропасти. Приключенският елемент се ограничава с няколко диалога, информиращи те за нуждата да преминеш по нови тесни пътечки и подвижни платформи. Така написано звучи елементарно, но тръпката идва от абсолютната ти невъзможност да контролираш героя си, освен ако при конфигурирането на всичките 3D игри, които си играл до момента не си отбелязвал квадратчето до надписа invert mouse и не си свикнал да забиваш поглед в краката си в момента, в който се опиташ да видиш какво става над теб. Естествено, нямаш възможност да промениш системата на управление по какъвто и да е начин, но според мен така или иначе няма да имаш нужда от нещо подобно след като на осмия си опит да преминеш от една въртяща се платформа на друга въртяща

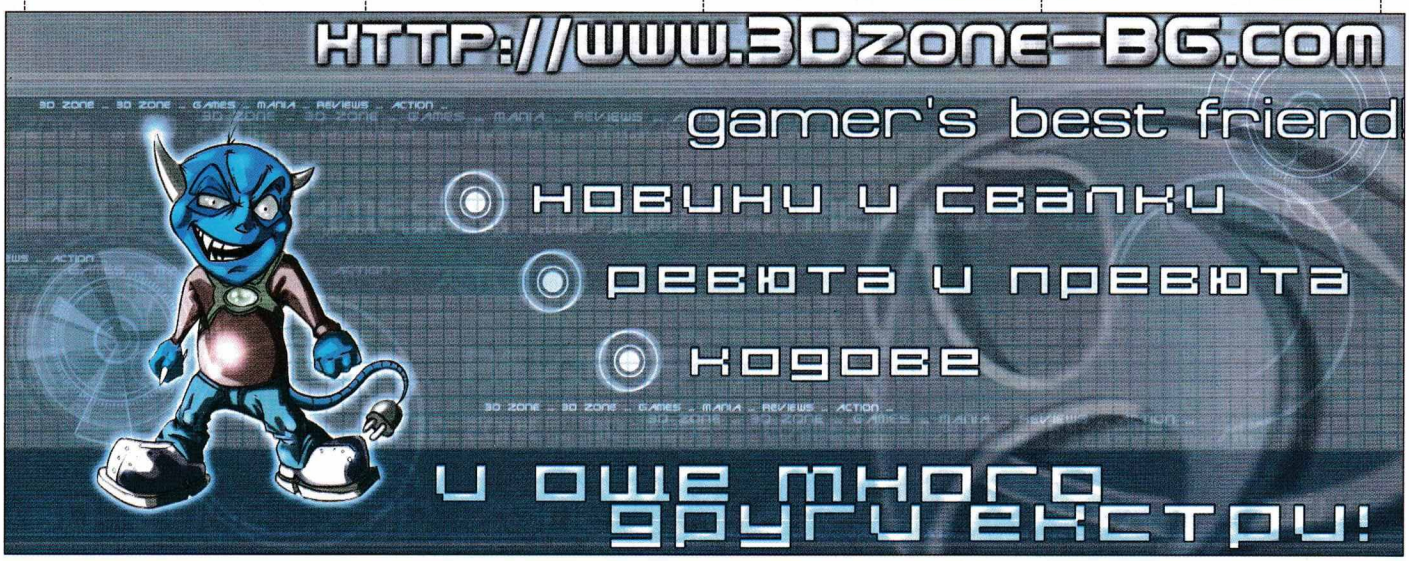


се платформа в момента, в който между двете няма няколкосантиметров процеп, в който да пропадне (за какъв скок ми говориш?!) ще деинсталираш Aurin Quest, изглеждайки с хищно задоволство анимацията на потъващата в хаоса Фантазия, сложена от авторите с явната цел да предизвика у теб пристъп на гузна съвест задето си им зарязал играта.

Поне в този аспект Danger Island е доста по-благоразположена към теб, защото се играе директно от диска и няма да ти се наложи да я деинсталираш. Динозавърският куест, както вече отбелязах принадлежи към нароилите се напоследък псевдо триизмерни куестове, но изглежда и се играе по начин, който ме накара да разцелувам дисковете на разните му Дракули и Месинджъри и да им се извинявам през сълзи, задето съм критикувал графиката или геймплея им. Danger Island има вид на нещо, правено преди поне осем години и може да разчувства сериозно старите геймъри с игралния си екран, който обхваща не повече от една четвърт от монитора ти, едрите си пиксели и смехотворните опити за съчетание между живи актьори и компютърни декори в кът сцените. Смея да заявя, че пред алтернативата да прекараш повече от петнадесет минути с тази игра, мъчейки се отчаяно да се ориентираш сред съвършено еднаквите декори и да различиш в някой малко по-зеленикав пиксел използваем предмет, изтезанията на Джон Доу от "Седем" изглеждат като приятелски закачки.

Избягвай старателно тези игри, за да не вземеш да прихванеш нещо.

- **ОЦЕНКА:** 07%
- Прилича на: -----



- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: ---
- Жанр: **Стратегия**

Автор: Balrog

Atrox

Типичен SC клонинг

Atrox, приятелю, е една игра, която силно не ти препоръчвам, освен ако не си се намразил напоследък или просто не си кореец. Те корейците явно не разбират кога трябва да спрат. След като се издъниха с широко прокламирания си StarCraft клонинг: Kingdom Under Fire, те не се отказаха - ето го и новото им предложение, този път с кратичкото име: Atrox. За съжаление, повече от очевидно ще бъде за всеки, който се подлъже да изиграе играта, че ентусиастите така и не са схванали къде беше проблемът на предишното заглавие. Явно, не в дължината на името. Истината е, че Atrox е игра, която вероятно ще бъде играно единствено (или поне най-вече) от корейци. И при това предимно в следствие на криворазбран патриотизъм. Но да карам по ред, ако имаш слабо сърце или просто си расист предупреден към дрънпатоочите, спри дотук, не прекрачвай тази последна порта на здравия разум. И така:

Atrox е типичен SC клонинг без никаква проява на въображение и креативност. Има 3 раси, 3 отделни кампании, 2 ресурса и лимит. Това е просто Starcraft, но в нови, доста понеглижирани дрешки и съсипани концепция и геймплей.

Играта е убийствено грозна и на всичкото отгоре еднообразна - няма трънка, събираш някаква войска, даваш атака някъде по картата, убиваш всичко и така 10-на мисии, докато не хванеш мазоли от свръхупотреба на невралните си пътища и депа, по които и където се трупа отегчението. Мисиите се отличават с простотата и безизрастността на картофено пюре - всяка от тях ще те залее с преливаща сивота - както в чисто визуален план, така и по отношение на задачите за изпълняване: "Отиди да убиеш еди какво си", "Но да не забравиш да убиеш и еди кой си" и така нататък. Вместо да бъда голословен обаче, предпочитам да започна с историята.

Годината е 2334, когато последовател на Алберт Айнщайн разделил "добрата" и "лошата" част на човешки индивид в два различни типа клетки известни - "Черните" и "Белите" ангели. От "Черните Ангели" се отглеждат специални киборги наречени Createse, докато от "Белите" се създават Intelion. Сега Createse, Intelion и последните останали хора на Земята са се вкопчил в кървав сблъсък за свое собствено парче от свещената почва. Едно последно противопоставяне, в една велика борба за оцеляване, в една война за превъзходство на видовете. Войната Atrox.

Това е, стига ви толкова за фабулата, да видим що за чудо стои пред нас.

Каква мислите е стратегията за водене на успешни военни действия? Ще ви кажа - не е като да не я знаете, поне за игралите стратегии в реално време тя е до болка известна. Последователността е следната:

За да има битка ни трябва войска, за войска се нуждаем от ресурси, а ресурсите се добиват с работници. Чисто и просто - като политик след баня. Сега събери това с един умрял преди поне 3 години и ще получиш Atrox. В началото може да се избира между 3 раси. Както вече казах, това са Createse - високо технологична раса от киборги (Protoss), Intelion (еквивалента на Zerg) и, естествено, Human (Teran) - балансът между двете крайности.

И тъй, имате си, значи, централна сграда, работници и 2 вида ресурс. Минералите се добиват посредством бачкаторите, а вторият ресурс с помпени страници (които за ваше и мое щастие работят автоматично)

Казармите са три вида. За лека пехота, за тежки единици и летящи твари. Те имат и придатъци откъдето се upgrade-ват единиците строящи се в тях. Всяко от военните подразделения има три показателя: Щета, Броня и Здраве. Групите са от по 12 единици. По-тежките войскови подразделения заемат повече лимит. Всеки, който някога е игра SC ще прегази това корейско недоразумение със завидна лекота. Друг е въпросът дали си струва. Само погледнете шотовете и ми кажете може ли това да е игра, която излиза 2002? Може ли това да е игра която с малко повече желание би могла да мине за един много невръстен брат на SC, да се продава да се рекламира като "Най-яката стратегия на всички времена с размазващ мултиплеър и перфектен баланс" Глупости братче. Тази игра в прав текст е голяма тояга. Ако сте екстремисти със склонност към самоубийство или най-големия фен на SC на тази планета вероятно ще сте един от 100 човека които ще я играят, ако не броим корейците.

- **ОЦЕНКА:** 24%
- Прилича на: StarCraft

Цифрови Системи

INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

www.digsys.bg

отдръпни и изрежи

6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.

Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

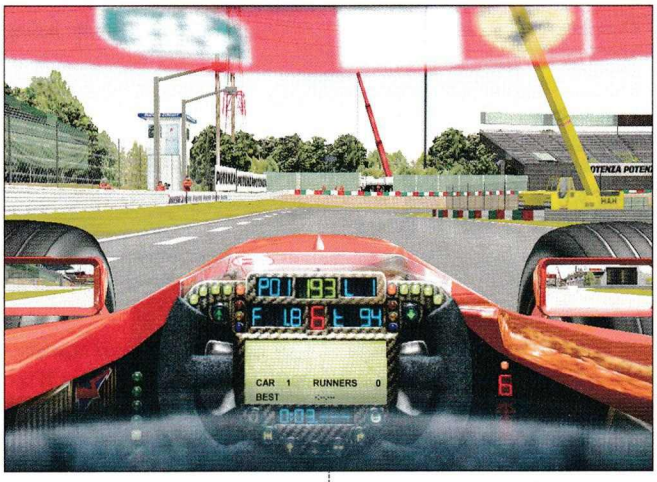
Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

- Производител: Microprose
- Разпространител: Infogrames
- Интернет: gp4.alphaf1.com
- Системни изисквания: Pentium III 600, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video
- Жанр: Спортен симулатор

Автор: maggkrabar

Grand Prix 4

Поредното GrandPrix...



След като в предния брой на GW се прехласнах по F1 2002, сега е ред да кажа това-онова и за основния му конкурент за момента, Grand Prix 4. Пак скучни приказки за Ф1 симулаторите. Ми не е моя вината, тези игри постоянно ги преиздават, и все някой трябва да ги поиграе. F1 2002 определено си струваше преиздаването. EA направиха един наистина блестящ Ф1 симулатор. Колегите им от Infogrames също имат огромна заслуга за развитието на този жанр. Но, за съжаление, GP4 доказва, че EA са се справили доста по-добре. GP4 е хубав Ф1 рейсър, спор няма. Нови лицензи, подобрена графика, и разни други дрън-дрън. Но реално погледнато, разликата между GP3 и GP4 е много малка. Като изключим рекламните материали, лицензите, новите пилоти и тям подобни щуротии, разликата в старото и новото издание на GP е най-вече в графично отношение. GP4 е с определено по-добра графика, но отстъпва на тази на F1 2002. На всичко отгоре и системните изисквания са зверски. На моята машина, Athlon XP 1600+, GeForce 2 Pro, при максимални детайли на 1024x768 играта се влачи едва с петнадесетина кадъра в секунда. За нормален гейм доста от екстрите трябва да се поорежат. Това не е чак толкова лошо, системата ми не е върха на сладоледа, но пък и играта не предоставя кой знае каква наслада за окото, за да си струва лакомията за ресурси. Това със системните изисквания може да се преглътне, но някои нещица вътре в играта са просто разочароващи. AI-то не е мръднало, но и в GP3 си беше достатъчно добро. Менютата са си все така объркани, настройката на контролите си е истински ужас. Колкото и да се опитвах, не можах да настроя играта така, че да се играе едновременно с клавиатура и джойстик. Проблемът при ползването на джойстик, принципно във всеки един F1 симулатор, е в моментите, в които се налага да ускорявам или спирам (а това, както и сами се досещате, наред с правилния избор на траектория е същината при всяко взимане на завой) - адски неудобно е, и това ме кара да слагам ускорението и спирачките винаги на клавиатурата. В GP4 подобна настройка е невъзможна. Играта е оптимизирана за волан с педали, не и за обикновен джойстик. Това обаче се компенсира от безпроблемната игра само с клавиатура. Тука играта няма грешка. Това, което е дразнещо е най-вече физическият модел на болидите. Добре моделирани, нашарени с разни реклами... и АБСОЛЮТНО ЕДНАКВИ като поведение! Огромните разлики между отделните машини, които просто кефеха в F1 2002, в GP4 едва се забелязват. Просто едни болиди са по-бързи от други. Затова пък бях направо шокиран, когато открих, че всички двигатели издават абсолютно еднакъв шум. По принцип озвучаването на играта е доста по-слабо от това на F1 2002, но да беше само това. Няма никаква разлика между рева на Ферари-то (по принцип леко фалциран) и Уилямса (по-басов и хърхорещ). И с останалите болиди е така. И най-мощната, и най-келявата таратайка звучат по един и същи начин. Много немарлива история. На фона на блестящото творение на EA, продуктът на Infogrames е пълна катастрофа. Единственото предимство на GP4 пред F1 2002 е в качеството на replays. В GP4 някак си са по-истински. Но това не може да компенсира останалите недостатъци. При наличието на GP3 и F1 2002, можете с чиста съвест да попрескочите GP4. Ако пък искате да я пробвате, погледнете системните изисквания (препоръчителните са крайни недостатъчни) и си внушете, че няма никакво значение с какъв болид ще се състезавате, важно е газта да е до ламарината.

- ОЦЕНКА: 77%
- Прилича на: GrandPrix 3

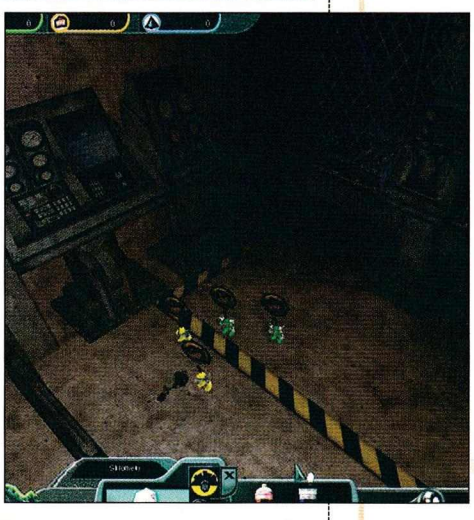
- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: ---
- Жанр: **Стратегия**

Автори: Guerrero&Master

Micro Commandos

Липсва

Просто не знам какво да кажа. Не, наистина, това не е просто встъпителна фраза, а самата истина. Дори да настъпи нано-ера, десета световна война или да се разнесем като чума из космоса втора такава игра вероятно няма да се пръкне отново. Все пак да не се заричам, съдбата има навика да опровергава силните думи. Ако си над десет години е по-добре да не четеш, че туко-виж ще изплува някой спомен от детската градина. Спомняш ли си как играеше на площадката с разни цветни кубчета и пластмасови фигурки. А животинчетата? Онези малки, пухкави, някои от тях не толкова, мишки, насекоми и птици, които събуждаха живия ти интерес. Сигурно си обичал да ги мачкаш, да ги поставяш в разни ъгли и, с две думи, да си играеш с тях по-всевъзможни начини. Е, в Micro Commandos не е точно същото. Извънземни зверчета, нещо средно между гущер, плъх и мравка, решили да завладяват Земята. Проблемът е, че са високи два сантиметра. Но колективно (и с твоя помощ естествено) те се оказват доста способни гризачи. Правят си база в стената на някоя къща и започва едно невероятно строителство на вътрежки, спални за мизерните плъхове, кухни, сякаш извадени от фантазията на детска писателка, но от по-некадърните. Инфантилност в най изкристализирал вид те чака зад всеки ъгъл, така че не се захващай с това заглавие ако при теб не идва Сънчо всяка вечер в осем без десет. Не ме разбирай неправилно, то да се върнем към детските спомени е хубаво нещо, но ми е неприятен фактът, че става посредством най-тъпата игра, която съм виждал. Просто не може това да се хареса на кръвожаден тип като теб, твърде си привикнал на касапниците присъстващи под всякаква форма на персоналният ти компютър. Кажи ми, ама честно, след като превъртя Blood Omen-а, след като забиваше отново и отново зъби и стомана в крехките тела на жертвите, след като е падала многобройни пъти кърваво-червената пелена на лудостта, ще седнеш ли да си развиваш базичка пълна с мише-подобни извънземни, чиято основна дейност е да се тъпчат с храна и да събират туй-онуй из домовете на хората. Почти като Толкиновите хобити, извънземните са големи чревоугодници и ще им потрябва доста стабилно количество храна за да не започнат да припадат. За целта строиш кухни, които се захранват не откъдето и да е, а от захвърлените чували с кучешка храна. Супер раса нямам думи, ако можеш да преглътнеш ровенето из боклуците те чакат още много форми на клошарство (стари батерии и акумулатори, снабдяващи те с необходимата за сградите енергия, пирони и други строителни материали валящи се из холовете и коридорите). Гризачите не подбират много. Дори си имат инженери, които да им проектират по-сложните машинарии. Жалко, че и те ще припадат при недостиг на храна и сън. Можеш да произвеждаш мобилни кухни и спални, но на тях ще им трябва енергия за да функционират. Има и други сгради, но проклет да съм ако започна да ги изреждам, Micro Commandos не заслужава толкова внимание. Всичко в играта изглежда ярко, безформено и недетайлно. Смешно ярки цветове и хумористично-дебилистичен стил - това може да се каже за визията. Звукът просто не може да бъде описан, защото запасът ми от негативизъм се оказа недостатъчен, за да покрие критериите на некадърност на саунда. Сети се за някоя много мръсна дума и си я повтори три пъти. Смятам,че ще е достатъчно. Ми май това е... Е, ако настояваш мога да напиша още много неща, но до едно ще са нецензурни. Ако си изтърпял тази статия дотук значи си твърде млад за подобен речник.



- **ОЦЕНКА:** 16%
- Прилича на: Carrera GrandPrix

- Производител: ---
- Разпространител: **Ubisoft**
- Интернет: ---
- Системни изисквания: ---
- Жанр: **Аркейд**

Автор: Dimensin

Tom & Jerry

The mighty mouse, and the pussy cat...

За моя най-голяма изненада се оказа, че единствената ми радост този брой е не нещо друго а... Tom&Jerry. Прекалената предубеденост към подобен род заглавия може би си каза думата, но каквато и да е причината не WarCraft III, а именно тази игра се оказа истинският феномен на месеца за мен. И докато колегите се чудеха кой да не я играе, аз си я инсталирах, подкарах я и пет минути по-късно вече се сривах на стола от смях и кеф, а тарикатите ме бяха наобиколили с едвам сдържана завист.

Игричката се оказа култово яка по един прекрасен и непретенциозен начин и ако не беше единствено неголямата й продължителност може би дори щеше да намери място извън секцията "От крак на крак". Предпочитам да ви го кажа в самото начало, но нека това не ви кара да подминете инертно статията и да се лишите от знанието за едно истинско, разкошно забавление.

Умилението, което изпитах още в първите секунди на играта при вида на моите най-големи любимци сред анимационните герои - вкопчени в смъртна битка, бъхтейки се с юмруци и ритници, раздавайки си крошета, ъперкъти и мавашита, замеряйки се с всеки предмет попаднал им под ръка - е сравнимо само с радостта, обзела ме, когато най-после успях да докопам гадната котка на комшиите, която всъщност си беше истинска кучка и редовно препикаваше терасата ми. В последствие някой я откри заклещена във водосточната тръба, отдавна предала богу дух. Горкото животинче, как ли е попаднало там? И като стана дума за котки да се върна на играта. Сега е моментът да кажа на онези, които са следили съвсем стриктно епизодите по Cartoon Network, като мен, и смятат, че котакът винаги е онеправдан - това е вашата игра, приятели. Винаги съм симпатизирал на Том и смятал за несправедливо все той да обира пешкира накрая. Изобщо не се подвоумих кой от двата персонажа да избера. Уупс. Забравих да ви кажа какъв жанр е играта. След кратък спор с критиците около мен, достигнах(ме) до извода, че е файтер. И то какъв. Откъдето и да я погледнете и ако изключите комичния елемент, придаващ й известна доза несериозност (или може би именно поради него) игричката е пипната адски добре - наслаждението от гледката на екшъна може да трогне и най-студеното сърце на тая земя. Предполагам, спомняте си бойните полета на двамата сладури от анимационните серии. Същите са. На бас, че още от първата карта - кухнята, ще ви налегне носталгия, пропита със спомена за мускулната треска на коремните ви мускули, причинена от смях. Идеята е проста - като на всеки друг файтер - трябва да пречукате врага. Дори и в тази роля да е едно малко, сладко и беззащитно - само на пръв поглед, повярвайте ми - мишле. Адски корава гад е проклетата мишка. Колко бой може да понесе и как здраво удря, не е истина. Движенията са визуализирани брилянтно, озвучаването е толкова култово, а общата визия от подскачащите един около друг и вкопчена в "смъртоносна битка" герои е така забавна и комична, че и Сфинксът не би могъл да остане сериозен ако седнете с едно лаптопче пред него. Както и по-горе споменах в битката няма да се ползват само ръко- и крако-(о)пашни срества. Всичко, което е не е статично закрепено е на ваше разположение - ножове, тигани, чинии, даже и фурната, мивката, хладилника и още маса неща, за които дори не можете и да си представите, че стават за чупене. И това е още само на първата карта...

За да успеете да преминете на следващата, ще трябва да утепате мирзливия мишок цели два пъти. На следващата карта обаче, ви очакват нови врагове... помните ли Туиги? Е, аз си го спомних. Шибаното пиле си е направо безсмъртно. Е, поне докато му научих гадните малки номерца, разбира се. Лошата новина този път е, че враговете на картата са двама, добрата е, че са един след друг. Не си и мислете, че това улеснява работата. А още-по добрата новина е, че има нови неща за чупене. Много неща за чупене. Не чак толкова, колкото ми се иска, но да речем, че са достатъчно. Новите карти предлагат брутални предмети за замеряне, удряне и блъскане. Всяка следваща ще ви създаде идеални условия за развиване на умението "бой-по-монитора-щото-шибаната-мишка-пак-ме-би" и други всеподобни такива. Въобще, весела работа.

Целта, по принцип, е да се минат всички карти и да се отключат всички персонажи от играта. А това са цялата плеяда герои на Метро-Голдуин Майер. Е, приятели, това е - забравете Ледения, Скалата и прочие тестостеронови буци. Намерете си тази игричка и премерете козина, нокти и мустаци с предизвикателствата, пред които тя ще ви изправи. О, да - и се опитайте да останете сериозни.

- **ОЦЕНКА:** 73%
- Прилича на: **Mortal Kombat 4**

ТАЛОН

ПЛАЩАШ: 1 ЧАС,
ИГРАЕШ: 2 ЧАСА

club INFERNO

10.08.2002

ТУРНИР

Warcraft III

Цена за 1 час: 1 лв.
Сутрешна мрежа: 8.30– 11.00 – 1 лв.
Нощна мрежа: 12.00– 08.00 – 4 лв.

София, Младост 1, Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: **Pentium II 400, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: ---

Автор: Dimensin

King of the road

Hit the road Jack, and don't come back no more

Понякога удоволствието от игрите не се измерва в големия брой фрагове и безброй многото прекарани часове в опити да си разбиете нервите с разни стратегии. Има нещо друго, което гъделичка самотната и непорочна душа на младия геймър - колите. Защо е самотна душата ли? Стана ясно от теста в миналия брой, че да се обуздае момиче от геймърска порода е адски трудно и затова ще е по-добре човек да се отдаде на вторичните си емоции, ето защо. Така че захвърляйте тефтерите с телефонните номера на знойни и сочни гаджета (всъщност, дайте ги на мен) и сядайте на компютрите, защото иде реч за една страхотна, неповторимо жестока, брутална и единствена играаааааа…

Всъщност… кого ли залъгвам? Знам, че номерът с тефтерчетата никога няма да мине, но поне бях длъжен да пробвам. А и играта всъщност не е чак толкова брутална и неповторима, както ми изглеждаше в началото. Та аз вече дори не си спомням, че съм я играл. Едва сега си давам сметка, че игрите, попадащи в графата "рейсър", се различават само по степента на реалност, бързина и графика. За съжаление, тази игра не може да бъде претендент за първо място в нито едно от изброените качества. Е, единствено за графиката може да се говори малко повече, но само това не е достатъчно. Необходимо е нещо повече от добра визия и стандартен геймплей, за да е една игра неповторима. Смятам, че обикалянето на няколко шосета с една и съща задача, следвайки една съвсем подчертана последователност, не може да се нарече по друг начин, освен еднотипен геймплей. Въпреки че, като се замисля, идеята за избора между лека кола и ТИР в началото никак не е лоша. Но защо единствената разлика трябва да се изчерпва с интериора в кабината? Струва ми се, че ТИР-а вози мааалко по-тежичко от леката кола и е изключено да притежава нейната маневреност, но уви - такова нещо тук няма. Господи, дано метрото да стане по-бързо, че да мога да се придвижвам спокойно до редакцията.

С две думи - играта е клише. Не намирам почти нищо в нея, което да съм решен да споделя с вас.

Сингълът протича мудно и без никаква интрига. Думата "скучно" ми се вижда крайно недостатъчна, за да я използвам, но по-подходяща такава би развалила добрия тон на сататията. Изкуственият интелект на шофьорите около вас би могъл да пасва единствено на шофьори с имена като Стиви Уондър или Рей Чарлз. Боже, дори и те обаче, ако не можеха да забележат, то поне щяха да чуят и предугадят по някакъв начин връхлитащия с 120 км/ч ТИР. Някак биха се опитали да го избегнат. Друг е въпросът какво съм правил аз в насрещното платно. За мое съжаление единственото, което се случи, бе, че аз се преобърнах, а ТИР-ът продължи по пътя си, сякаш на стъклото му се бе размазала някаква муха. Тъпо. Тук се сещам за един стар, но готин виц. Знаете ли кое е последното нещо, което минава през главата на комар, който се блъска в стъклото на автомобил, движещ се със 200 км/ч ? Ами… задника му!

Свежите идеи в играта започват и свършват със събирането на пари, с които си купувате нова кола или нов шофьор, след изпълняване на някоя мисия. А те са крайно скучни. "Пренесете товара от тук до там", "Идете до еди-къде си", "Задминете еди кой си", "Блъснете втората курва от ляво на дясно на път Е80"… шегувам се.

Колкото и да се опитвам да избягам от меланхоличния тон, явно не ми се ортдава да се абстрахирам от него - даже и шегите ми са тъпи. И как да мога, като през две секунди обръщам взор към компютъра на Фриймън, който с ужасно егоистично самодоволство играе MotoGP. Депресирам се само като му зяпам щастливата мутра, докато кара мощните мотори. Но така е то, като не съм главен редактор. Ето пак - чувам го как квичи от кеф, въпреки че съм със слушалки. Всичко е ясно, приятели - започва екшънът, но за съжаление той няма нищо общо с King of the road.

- **ОЦЕНКА:** 29%
- Прилича на: **Test Drive**

Автор: Snake

SPIDER-MAN

Олед чудовищна с размерите си рекламна кампания, няколко скандала свързани с трагедията от 11 септември и отказа на Сам Рейми да изреже от филма си кадъра, в който кулите на WTC се отразяват в очилата на Спайди, единодушното мнение на западните публика и критика, че именно това е най-добрата комиксова адаптация за голям екран до момента и фактът, че три години след "Матрицата", детронирала по приходи "Епизод I", взе че стори същото с "Епизод II", елегантно намествайки се в топ 3 класацията за най-печеливши филми на всички времена (след "Титаник" и "Хари Потър") Спайдърмен най-сетне стигна и до нашите екрани, за да видим и ние за какво иде реч. И се оказа, че наистина иде реч за един великолепен филм. Освен напълно оправданата ми гордост поради факта, че след Питър Джаксън, втори от любимите ми хорър режисьори влиза по особено категоричен начин в голямото комерсиално кино (за справка – Сам Рейми е режисьор и сценарист на една от най-успешните ужасии в кино историята – трите серии на "Злите мъртви") "Спайдърмен" иде да докаже и отдавнашната ми теза, че Спайди е най-големият пич от необятното братство на супер героите и е може би единственият от тях, който е запазил човешкото в себе си и е повече "герой", отколкото "супер".

Следва анализ на най-съществените компоненти на комиксовите адаптации в киното, присъствието им в хита на Сам Рейми и ексклузивно (ех, как я харесвам тази дума) сравнение с конкуренцията от близките години. Приятно четене.

Сценарий:

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: "X-men". Чудесна адаптация на комиксова поредица с толкова много герои, че всеки малко по-некадърен сценарист би се оплел жестоко и би загубил баланса на историята си. За общата ти култура – Дейвид Хейтър, сценаристът на X-men, озвучава адаша Solid Snake в Metal Gear Solid поредицата.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Питър Паркър е най-големият загубеняк в местната гимназия, който яде бой три пъти дневно и е нещастно влюбен в красавицата на класа. След ухапване от генетично подобрен паяк се превръща в супер герой, но от това не произтичат особени подобрения нито в личния, нито в любовния му живот. "Спайдърмен" следва плътно каноните на комиксовата поредица и това е причината да предизвиква някои логични въпроси у леко порасналия зрител (каква беше тази легална кеч арена, където мускулест мъжага с вид на рецидивист може да убие от бой тийнейджър; защо Паркър и Мери Джейн не се изчукаха и каква беше връзката на "голямата отговорност на силата" с тази работа), но ако успееш да си затвориш очите за тях, ще видиш, че историята е изключително плътна и не изпуска и за миг вниманието ти, екшънът и драматизмът са добре балансирани, а диалогът е брилянтен. Сценарият прочее е дело на Дейвид Койп, изпод чието перо са родени първите два "Джурасик парка", "Невъзможна мисия", "Змийски очи", "Пътят на Карлито" и актуалната "Паник стая".

Човешкият елемент:

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: Оставяйки настрана изумително некадърната игрална адаптация на култовия "Споун" – може би най-наситената с драматизъм комиксова поредица към днешна дата, пренесена на екран като изключително глупав екшън, единственият лъч човещинка, в който се оказват прърдните и уригванията на Клоуна – най-вероятно ще трябва да класираме тук непрестанното мрънкане на Батман по смъртта на родителите му. В това отношение най-драматична си остава първата му серия.

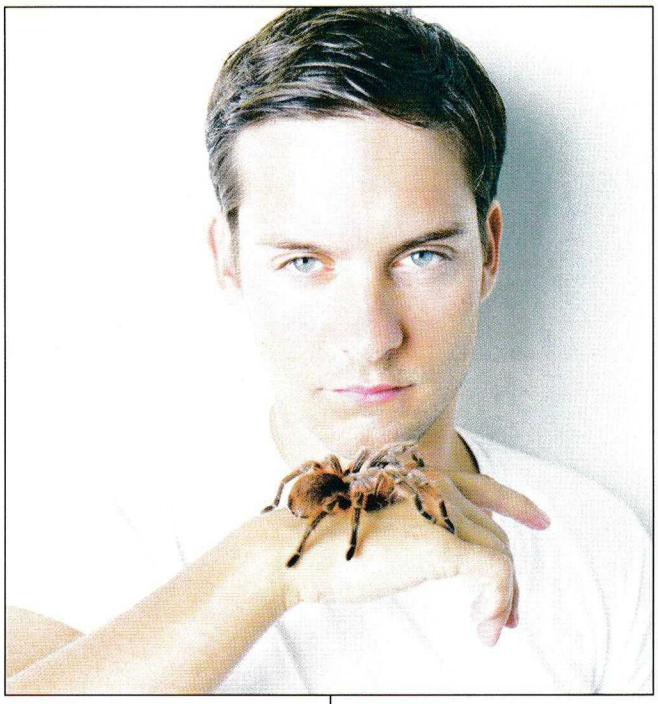
NEXT LEVEL
ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН
1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ
ИНТЕРНЕТ

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Много неща. Извън червено-синия си костюм Питър Паркър си остава едно объркано, асоциално, нещастно влюбено и доста комплексирано двадесетина годишно момче, като теб и мен, което – в един наистина покъртителен финален монолог – открива в супер силите си единствено отговор на въпроса защо е обречен никога да не постигне личното си щастие.

Главен злодей:

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: Несъмнено невероятният Джоукър, който Джак Никълсън изигра в първия "Батман", получавайки за целта колосалната сума от два милиона долара за всяка от двадесет и петте си минути играло време.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: От многобройната пасмина лошковци, мотаеща се из Ню Йорк, сценаристът е избрал първата среща на Спайди да бъде със сравнително бедния откъм супергероични таланти Грийн Гоблин. В ролята е винаги великолепният Уилъм Дейфоу, който прави невероятна роля като прогресивно побъркващия се, в следствие на някакъв секретен серум за увеличаване на мускулната маса и физическата издръжливост, мултимилионер. Пичът е толкова добър, че в нито един момент не се е наложило шизофренията, с непрестанната комуникация между добрата и лошата му половина да се онагледява с визуални ефекти. Диалогът с огледалото пък влиза директно в историята на киното.



Любовна история:

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: Отново "X-Men". Върколакът, Циклопът и доктор Грей (в случай, че не си гледал филма – докторът е жена; де не си помислиш нещо) образуват един от най-забележителните любовни триъгълници в подобен род филми, хепи енд не се предвижда и всеки един от тях очевидно ще бъде измъчван от несподелена любов и/или ревност до края на съвместното им геройствуване.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Мери Джейн, съседското момиче, в което Паркър е влюбен от най-ранна детска възраст, се явява – по думите на самия главен герой – един от основните двигатели на историята. Няма да ти разказвам в подробности развитието на връзката им, за да не ти разваля удоволствието, но ще ти кажа, че взаимоотношенията им са толкова реални и човечни, че личната им драма често ще те хваща за гърлото, нещо крайно нетипично за екшън филм от сорта.

Обърни специално внимание на обяснението в любов край леглото на ранената леля и си води записки за потенциални бъдещи свалки.

Екшън сцени:

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: "Блейд", разбира се. Няма друг такъв екшън.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Има да ти каже, че Сам Рейми от малък може да снима кютек по такъв начин, че да ти отвърти главата. Поне до появата на "Matrix Reloaded" този филм ще остане учебник по заснемането на качествени екшън сцени.

Визия & Специални ефекти

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: Никоя от тук изброените комиксови адаптации не страда от липсата на визуални ефекти, така че е малко трудно да се изтъкне един единствен победител в тази категория. Все пак наградата най-вероятно трябва да си поделят "Батман" заради смазващата готик-визия на Тим Бъртън и "Споун", който ако не се лъжа беше вписан в книгата на Гинес като филмът с най-много визуални ефекти в историята на киното до тогава.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Гигантският мегаполис Ню Йорк край чиито небостъргачи прелита Човекът паяк по нищо не отстъпва на споменатия Готъм Сити. Сам Рейми е надянал четиринадесет милиметровия обектив и е подбрал такива гледни точки на камерата, които през цялото време да карат зрителя да се чувства малък, незначителен и загубен сред железобетонната джунгла. "Спайдърмен" има въздействието на посещение в готическа катедрала и буквално убива с чудовищните мащаби на визията си. Специалните ефекти могат да се

сторят невероятно малко на всеки, който се е сблъскал с почти изцяло анимационния "Епизод II", но няма как да не оцениш факта, че подбраните с изключително много вкус, великолепни като качество и виртуозно заснети CGI-моменти от "Спайдърмен" могат да те впечатлят много повече от цяла сурия маршируващи клонинги.

Хумористични моменти:

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: Средният стоманен нокът, който Върколакът показа в "X-men", както и чудесната размяна на реплики с Циклопа – "Как да рабера, че наистина си ти?" ; "Ти си хуй." ; "А, добре..." пак от там.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Може би единственото ми разочарование от филма е, че непрестанният поток от шегички, леещи се от устата на Спайди в комиксите и анимационните поредици, е зверски редуциран за сметка на вече похваленията драматизъм. Най-забавният момент – репликата на лелята "Много се преработваш. Недей така, не си Супермен." – вече ти е известен от трейлъра.

Супер сили & Дизайн на костюма:

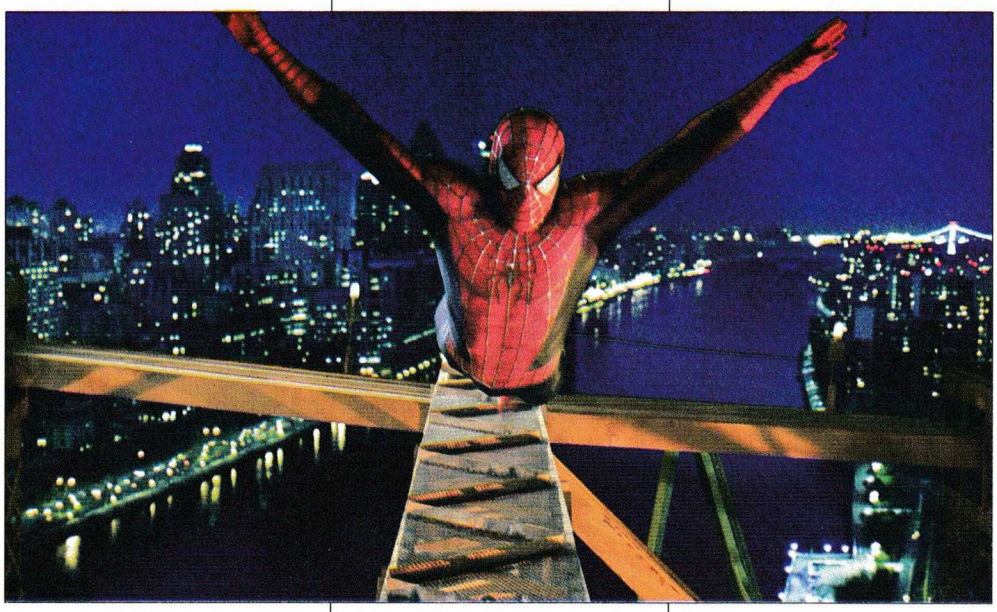
Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: Всеки има личен любимец в тази категория. Личният ми фаворит по отношение на суперсилите е контролиращият метала Магнито от "X-Men", а статуетката за костюм отива при черните кожени дрехи и тъмните очила на Блейд.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Червено-синият костюм е издържан по всички канони на жанра и не може да те изненада с нищо, но за сметка на това Спайди разполага с едни от най-оригиналните таланти в историята на комиксите.

Кастът:

Най-добро постижение в комиксова екранизация до момента: Палмата на първенството държат изключително малоумните, въпреки цялата си звездност, трета и четвърта серия на Батман, в които да се борят с отчайващо тъпите сценарии са оставени Вал Килмър, Джим Кери, Томи Лий Джоунс, Никол Кидман, Крис О'Донъл, Дрю Баримор, Арнолд Шварценегер, Джордж Клууни, Ума Търман, Алиша Силвърстоун и Ел Макферсън, ебати.

Какво има да каже "Спайдърмен" по въпроса: Може би не знаеш, но Питър Паркър е вторият голям герой на нашето време след Анакин Скайуокър, който се е оттървал на косъм от жабешката мутра на Леонардо ДиКаприо предвидена от продуцентите да бъде натикана зад червената маска. Милостивата към комиксовите герои съдба обаче е насочила вниманието на Сам Рейми към факта, че един от любимите му млади актьори, невероятно талантливият Тоби Магуайър има празно място в графика си. Вече похваленият Дейфоу и чудесната Кирстен Дънст, която най-сетне се сдоби със свястна роля след далечния и култов "Интервю с вампир", допълват великолепния актьорски състав, превръщайки "Спайдърмен" в много по-актьорски филм отколкото самата идея за комиксова адаптация предполага. Обърни специално внимание на господина, който обявява кечистите на арената в началото – това е Брус Кембъл, по-известен като Аш от серията за "Злите мъртви", най-добрият приятел на Сам Рейми, който му дава ролички в почти всичките си филми. Ако погледнеш в imdb.com ще видиш, че пичът е единственият сигурен участник обявен за "Spider-man 2" наред с централната двойка Дънст/Магуайър, въпреки че още не е сигурно какво точно ще играе. Иначе се говори, че искат да поканят Шварценегер за ролята на доктор Октъпъс. Чакам с нетърпение.



Автори: Mevas & FonManiac

Съветите на майстора

Нов месец, нов Workshop, нови съвети. Този път съветвам само аз, колегата Mevas е доста натоварен с всякакви работи в момента и силно е ограничил комуникационния си канал, което ще рече, че не вдига GSM-а и влиза в Интернет само под прикритие :). Затова, седнах аз и започнах да мисля. Мисля, пиша, по едно време гледам само пиша. Накрая спрях и да пиша и изпаднах в състояние близко до нирвана, с видения на заледени бутилки бира. В този момент мозъка включи на втора и една мисъл проблесна във замръзналото ми съзнание - бира няма, ама във фризера има кола! Донесох я до бюрото и докато пиша си я гледам докъде се е размразила. Действа много стимулиращо. Докато пишех статията, реших малко да променя заглавието на рубриката. Вместо десетте съвета, просто съветите на майстора. Причината - не винаги е възможно да се съберат десет съвета в една страница, какъвто е случая с тази статия. Така че, няма бройка. Те като гледам вече не са и съвети, но нищо :). И така:

1. Искате да сте хакери? Ето ви начин за ръчно разбиване на мрежовите пароли на 98 система. Защо ръчно? Защото за 10 секунди ще можете да си запишете паролите някъде и да си я краснете. Освен това с програма всеки може, по интересно е вие самите да напишете програмата, а това не е проблем ако знаете следното:
Паролите се пазят в Registry файловете, така че стартирате regedit и отивате в
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Network\LanMan]

Там виждате всички мрежови ресурси на машината. Щракате върху някой и виждате паролите в кодиран вид, които се намират в parm1enc или parm2enc. Виждате нещо като 72 d5 09- това са три шестнадесетични числа и всяко съответства на една буква. Консултирате се със следната таблица:

A	=74	=db	=0c	=e7	=12	=e8	=95	=2b
B	=77	=d8	=0f	=e4	=11	=eb	=96	=28
C	=76	=d9	=0e	=e5	=10	=ea	=97	=29
D	=71	=de	=09	=e2	=17	=ed	=90	=2e
E	=70	=df	=08	=e3	=16	=ec	=91	=2f
F	=73	=dc	=0b	=e0	=15	=ef	=92	=2c
G	=72	=dd	=0a	=e1	=14	=ee	=93	=2d
H	=7d	=d2	=05	=ee	=1b	=e1	=9c	=22
I	=7c	=d3	=04	=ef	=1a	=e0	=9d	=23
J	=7f	=d0	=07	=ec	=19	=e3	=9e	=20
K	=7e	=d1	=06	=ed	=18	=e2	=9f	=21
L	=79	=d6	=01	=ea	=1f	=e5	=98	=26
M	=78	=d7	=00	=eb	=1e	=e4	=99	=27
N	=7b	=d4	=03	=e8	=1d	=e7	=9a	=24
O	=7a	=d5	=02	=e9	=1c	=e6	=9b	=25
P	=65	=ca	=1d	=f6	=03	=f9	=84	=3a
Q	=64	=cb	=1c	=f7	=02	=f8	=85	=3b
R	=67	=c8	=1f	=f4	=01	=fb	=86	=38
S	=66	=c9	=1e	=f5	=00	=fa	=87	=39
T	=61	=ce	=19	=f2	=07	=fd	=80	=3e
U	=60	=cf	=18	=f3	=06	=fc	=81	=3f
V	=63	=cc	=1b	=f0	=05	=ff	=82	=3c
W	=62	=cd	=1a	=f1	=04	=fe	=83	=3d
X	=6d	=c2	=15	=fe	=0b	=f1	=8c	=32
Y	=6c	=c3	=14	=ff	=0a	=f0	=8d	=33
Z	=6f	=c0	=17	=fc	=09	=f3	=8e	=30
space	=15	=ba	=6d	=86	=73	=89	=f4	=4a
1	=04	=ab	=7c	=97	=62	=98	=e5	=5b
2	=07	=a8	=7f	=94	=61	=9b	=e6	=58
3	=06	=a9	=7e	=95	=60	=9a	=e7	=59
4	=01	=ae	=79	=92	=67	=9d	=e0	=5e
5	=00	=af	=78	=93	=66	=9c	=e1	=5f
6	=03	=ac	=7b	=90	=65	=9f	=e2	=5c
7	=02	=ad	=7a	=91	=64	=9e	=e3	=5d
8	=0d	=a2	=75	=9e	=6b	=91	=ec	=52
9	=0c	=a3	=74	=9f	=6a	=90	=ed	=53
0	=05	=aa	=7d	=96	=63	=99	=e4	=5a
~	=4b	=e4	=33	=d8	=2d	=d7	=aa	=14
`	=55	=fa	=2d	=c6	=33	=c9	=b4	=0a
!	=14	=bb	=6c	=87	=72	=88	=f5	=4b
@	=75	=da	=0d	=e6	=13	=e9	=94	=2a
#	=16	=b9	=6e	=85	=70	=8a	=f7	=49
$	=11	=be	=69	=82	=77	=8d	=f0	=4e
%	=10	=bf	=68	=83	=76	=8c	=f1	=4f
^	=6b	=c4	=13	=f8	=0d	=f7	=8a	=34
&	=13	=bc	=6b	=80	=75	=8f	=f2	=4c
*	=1f	=b0	=67	=8c	=79	=83	=fe	=40
(	=1d	=b2	=65	=8e	=7b	=81	=fc	=42
)	=1c	=b3	=64	=8f	=7a	=80	=fd	=43
-	=18	=b7	=60	=8b	=7e	=84	=f9	=47
_	=6a	=c5	=12	=f9	=0c	=f6	=8b	=35
+	=1e	=b1	=66	=8d	=78	=82	=ff	=41
=	=08	=a7	=70	=9b	=6e	=94	=e9	=57
[	=6e	=c1	=16	=fd	=08	=f2	=8f	=31
]	=68	=c7	=10	=fb	=0e	=f4	=89	=37
{	=4e	=e1	=36	=dd	=28	=d2	=af	=11
}	=48	=e7	=30	=db	=2e	=d4	=a9	=17
;	=0e	=a1	=76	=9d	=68	=92	=ef	=51
:	=0f	=a0	=77	=9c	=69	=93	=ee	=50
'	=12	=bd	=6a	=81	=74	=8e	=f3	=4d
"	=17	=b8	=6f	=84	=71	=8b	=f6	=48
,	=19	=b6	=61	=8a	=7f	=85	=f8	=46
<	=09	=a6	=71	=9a	=6f	=95	=e8	=56
.	=1b	=b4	=63	=88	=7d	=87	=fa	=44
>	=0b	=a4	=73	=98	=6d	=97	=ea	=54
?	=0a	=a5	=72	=99	=6c	=96	=eb	=55
/	=1a	=b5	=62	=89	=7c	=86	=fb	=45
\	=69	=c6	=11	=fa	=0f	=f5	=88	=36
|	=49	=e6	=31	=da	=2f	=d5	=a8	=16

Първото число, което искаме да декодираме е 72. Гледаме в първата колона с числа от таблицата и търсим 72. До него седи буквата G. Минаваме на d5, което търсим във втора колона (защото е второ число). Така разкриваме буква O. Последно е 09 от трета колона, което е D. Паролата е GOD.

2. Търсите free сървъри? Сигурно тези са ви известни, но все пак: free.evro.net, free.technolink.com, free.bol.bg, free.data.bg, free.internet-bg.net.

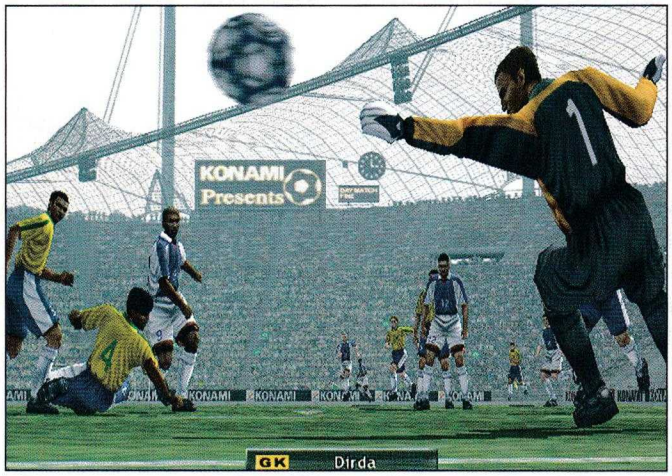
3. Как да премахнете възможността за Shutdown на дадена машина - от
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]
Търсите ключ, наречен "NoClose". Ако го няма, създавате го като String Value със стойност 1. След тази операция от Start менюто няма опция за изключване, не работи и Alt+F4.

4. Как да направим Shutdown на машина, на която е забранен както в предната точка - създава се Shortcut, в полето Target на който се задава "C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE user.exe,exitwindows". След като щракнете на този Shortcut, компютърът се гаси моментално и без предупреждения.

- Производител: **Konami**
- Разпространител: **Konami**
- Интернет: **www.konami.com**
- Системни изисквания: **PlayStation 2**
- Жанр: **Спортна игра**

Pro Evolution Soccer

Автор: SaintP

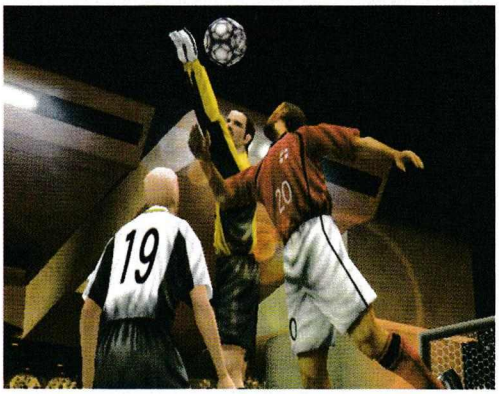


Няколко главозамайващи хитови заглавия се погрижиха за културното ти обогатяване на тема машинки от по-прост вид, откакто тези две странички се появиха за първи път не чак толкова одавна. Нещо обаче липсва и то, явно, е някоя спортна игра, както е и видно от заглавието на статията. Някое от онези спиращи дъха изживявания, които с лекота и финес те пращат директно на терена и те карат да забравиш къде си, нищо че в реалност може да си спортен инвалид. Но да не се впускаме в излишни отклонения, вече стана ясно, че ще ти поговоря за най-добрата футболна симулация, появявала се на игрален екран. Може спокойно да забравиш ФИФИ-те, вадени като от конвейер през половин година, на фона на Pro Evolution Soccer те не са нещо повече от стандартно попълнение към кошчето ти за боклук. Да, да, и на мен ми бяха любими по едно време, но от края на миналата година ЕА напълно ме загубиха като клиент.

Няма да ти губя времето с дребни детайли като интрота и интерфейс, така и така си знаеш, че ако не друго, то поне тях всяка модерна игра си ги има в що годе прилично изпълнение и еволюшън сокъра не прави изключение. Важното в играта започва с излизането на терена, както и трябва да бъде. Веднага правят впечатление добре пипнатите интрота в телевизионен стил, кратката разходка из стадиона, излизащите футболисти, отборната снимка преди мача... Всичко си е на мястото, при това с впечатляваща визия. Графично играта е поредното доказателство за доброто качество на PS2 хардуера – перфектни стадиони, реалистична тревна настилка, оптични ефекти, "живи" футболисти, фойерверки и знамена по трибуните. И като стана въпрос за публиката – слухът ти ще се порадва на може би най-звучните фенове срещани във футболна игра, изпъкващи с зашеметяващ репертоар от песни и викове и подкрепяни от каквито се сетиш музикални инструменти. За съжаление, при звука е и единственият недостатък на играта – коментарът. Колкото публиката е жизнерадостна, крещяща с емоции и вълнение, толкова е въпросният господин безобразно скучен, явно набързо минал през някое училище, позаучил 5-6 фрази на англиски, които си повтаря като папагалче през няколко секунди. С една дума – задължително го изключи.

Недей да приемаш по-горе изброените плюсове на играта за нещо кой знае какво, в крайна сметка и конкуренцията (в лицето, примерно, на ФИФА-сериите) не стои никак зле по отношение на тези параграфи. Истински важните разлики се крият в геймплея и те не са никак малко. Всъщност са толкова много, че ми е трудно да реша откъде да започна. Да вземем футболистите например. Реалистичните движения няма да ги коментирам, в ерата на моушън кепчъринга тях си ги има по подразбиране дори и в треторазредни заглавия. Истинското въодушевление започва в секундата когато играчът ти с елегантно движение поеме топката на гърди, смени рязко посоката и започне да дриблира. Тук те чакат четири различни вида дрибъл, вариращи от сравнително бавен, но позволяващ технични финтове слалом до бърз спринт в открити пространства. Вярвам си представяш разнообразието, което такава възможност позволява – в тесни пространства, с гръб към врата и притиснат от двама защитници, техничните движения са единствения шанс да запазиш топката и евентуално да спечелиш някой фал. От друга страна, при извеждащи пасове зад защитата, бързият спринт е общо взето задължителен, като може да се комбинира с леко забавяне за поемане на топката, ако кълбото е трудно за обра-

ботка и играчът ти не е голям майстор. Междинните видове дрибъл също имат своето приложение – при нужда от рязка смяна на посоката, опити за финтиране на защитник... разнообразието от ситуации доближава истински мач – нещо невиждано в сравнение с често повтарящите се заучени разигравания във ФИФА-сериите. Друг дебел плюс е поведението на топката в краката на играчите. Няма го магнитът, запазена марка на EA, който я приковава към обувките им. По-бързият спринт предполага подълго повеждане на кълбото, по-трудна смяна на посоката и по-голяма опасност от успешни шпагати от страна на защитата. Физиката на

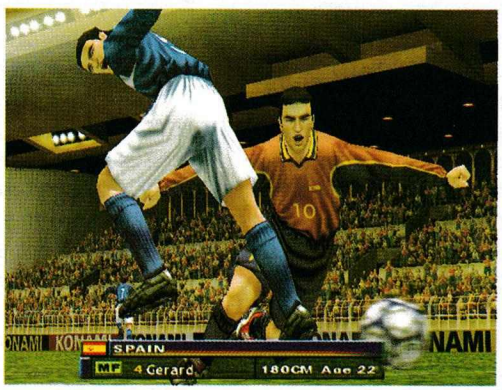


топката при пасове и центрирания също е страшно близо до реалността. Просто трябва да видиш как кълбото се завърта във въздуха с характерната грация присъща на изпълненията на живо, за да усетиш напълно за какво си говорим в случая. Стрелбата пък, освен чист визуален празник, е и истинско изкуство. С бутонът отделен за тази цел, помощта на няколко интуитивни комбинации и доста тренировки, можеш да направиш едва ли не всичко, което си виждал по футболните терени. Наистина, не е никак лесно и вероятно ще подариш доста топки на публиката преди полу-подивял от вълнение да видиш как поредният ти изстрел най-накрая спира в мрежата докато часовникът отброява последните минути на срещата. Удоволствието след такъв момент, повярвай ми, е огромно и няма нищо общо с онова "А, ама че то шест на нула ли стана?", до болка познато ти от някои други игри. Това, приятелю, е удоволствието от добре свършената работа, от усилието накрая превърнато в наслада. Не се сещам за друга футболна симулация, която да може да предаде това чувство в по-голяма степен от Pro Evolution Soccer.

А степента на въодушевление няма да затихне след първите 5-6 гола, защото начините да вкараш един с друг не си приличат. Няма го еееееей онова местенце на ръба на наказателното поле, откъдето го набутваш всеки път. Играта изисква усилие и майсторство, бърза мисъл и поглед върху ситуацията, усет към гола. И радостното е, че контролът върху играта не те ограничава по никакъв начин в изпълнението на замислите ти. Въпреки че абсолютно всички бутони на джойпада влизат в употреба, само след половин час ще посягаш към необходимите ти без дори да се замисляш. Прекрасна работа на Konami в това отношение, което те оставя да се съсредоточиш върху търсенето на пролуки в отбраната на опонента, а това си е тежичка задача, особено на по-високите степени на трудност. ИИ-то е на чудесно ниво, играта на компютъра е разнообразна и естествена, добиваща адекватни нюанси с оглед резултата на терена. Ако искаш да станеш наистина майстор, най-добре дръж под око тактическата постройка на тима си. Свободата в това отношение е огромна и леки промени в правилния момент често могат да имат поразителен ефект. Един кратък пример – италианците са известни със защитния си стил на игра и периодичен натиск, често в началото на мача. Вкарват малко голове, но имат невероятна защита – истина е както в реалността, така и в играта. Играеш срещу Германия и допускаш глупав гол, а нападението ти го няма никакво – половин положение за цяло полувреме. На почивката сменяш Тоти, който играе откровено слабо (за това по-късно) с Индзаги, изтегляш Дел Пиеро зад двойката централни нападатели, правиш леки настройки по средната линия и ситуацията след почивката е съвсем различна. Немците не реагират адекватно на тактическите промени (примерно играеш с приятел, а не срещу ИИ-то) и се зареждат опасности пред Кан. В края резултатът

е 3:1 за Италия, в мач, който почти по нищо не отстъпва на тези, които си гледал на световното няколко седмици по рано. Веднъж да усетиш ритъма на играта и тя буквално те размазва пред екрана с бруталния си реализъм и драматични ситуации.

Последното нещо, на което ще се спра в повече детайли е индивидуализирането на футболистите в еволюшън сокъра. Не, не става въпрос за лицата им. Те са реалистични, разбира се, но това няма кой знае какво отношение към геймплея. Тук ще си поприказваме за различните статистики, които са причината Бекъм да не е Оуен, и които създават характерния облик на даден тим и предизвикват усещане за автентичност, а не за купчина пешки, събрали се да поритат на компютърен монитор. Хората от Конами са навлезли в сериозни детайли в тази насока, от което ти само печелиш. На двайсет и четири статистики се радват ритнитопковците, покриващи различни категории от играта – острота и точност на пасовете, агресивност, атака, защита, стрелба и много други. В добавка всеки футболист може да има по няколко специални качества, като особено интересно е "command", отличителна черта на добри плеймейкъри като Зидан и Дел Пиеро. С такъв играч тимът ви е доста по-организиран, а когато топката е в него, съотборниците му сякаш се вдъхновяват от майсторството му, пласират се по-добре, опитват бързи врязвания зад защитата и т.н. От друга страна, набързо ще ти стане ясно, защо на Виери му викат "Бизона" – един от малкото футболисти в играта, с които можеш напълно реалистично рамо в рамо, без смехотворни подскоци с топка и други ФИФЕ-нски номера, да се промъкнеш през двама защитници. Ако пробваш същото със Зидан, най-вероятно да се намериш на земята злобно избутан. Индзаги пък е страшно добър в ситуации "сам срещу вратаря" и с него шансът успешно да копнеш топката над излезлия Сиймън е доста по-голям. Центрираниятa на Бекъм, шпагатите на Малдини, плътната защита на Неста – все неща, които друг футболист в играта не може да изпълни по същия начин. Добре е да знаеш и кой е удобният крак на футболиста с топката – точността и силата на изстрелите зависят от това. Да не говорим, че съществува и елемент, наречен random status – понякога някои играчи просто нямат ден и са неузнаваеми на терена (както и горкият Тоти от примера по-горе), друг път пък с вдъхновена игра водят тима си към победата. Тази лавина от детайли засилва вживяването в ролята на играча с кълбото, карат те да мислиш бързо, да използваш положителните му качества и да не го поставяш в ситуации, където ще проличат отрицателните – все неща, които остават своя уникален отпечатък върху цялостната атмосфера владееща терените на Pro Evolution Soccer.



Още доста може да се каже за играта, но двете странички почти привършиха, а и основното мисля, че стана ясно. Konami имат на пазара футболна симулация, която е с класа над конкуренцията от EA и е по-добра от други конзолни заглавия като пак тяхната ISS 2 и This is Football 2002 на Sony. А съвсем скоро ни чака и продължение.

Автор: FonManiac

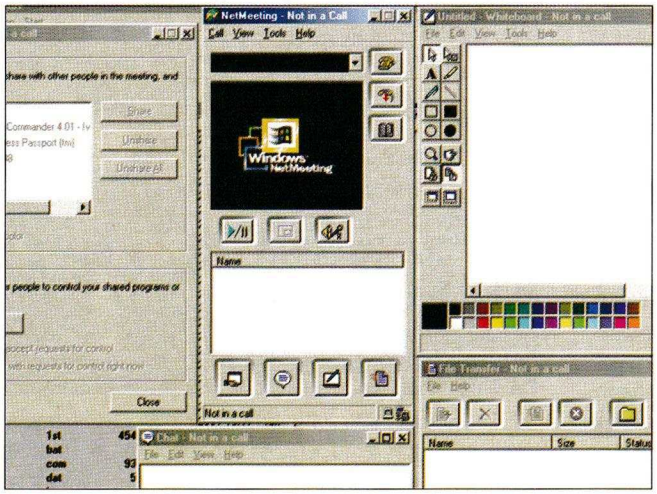
Netmeeting

Един ценен помощник

Чували ли сте за Netmeeting? А ползвали ли сте го? Поверoятно е да сте пропуснали тази програма, а нейните възможности не са за подценяване. Нека започнем с това, че тя е част от Windows – имате ли Windows (от 98 нагоре), имате и нея. Бедата е, че тя не е част от пакета програми, които се инсталират по подразбиране и може да се наложи да я добавите допълнително.

Но аз избързвам. Нека накратко ви кажа за какво служи Netmeeting – с нейна помощ можете да направите видеоконферентна връзка, можете да проведете разговор с приятел, може да работите заедно с него на произволна програма, можете да използвате чужд компютър на произволно разстояние все едно, че е вашият. Заинтересовах ли ви? За всички тези неща е необходимо да имате връзка към Интернет или локална мрежа (TCP/IP), както и поне два компютъра с инсталирани Windows и Netmeeting.

И така, първо трябва да установим дали програмата вече е инсталирана на компютъра ви. Проверете в менюто – тя трябва да се намира в Programs/Accessories/Internet tools или Programs/Accessories/Communications. Ако не я откриете, ще ви трябва инсталационният диск на вашия Windows, след което може да я добавите от Control Panel, Add/Remove Programs, Windows Setup. Възможно е обаче, да нямате инсталационен диск, или да не ви е подръка в момента – тогава ще трябва да свалите програмата от Интернет – адресът е: http://www.microsoft.com/windows/netmeeting/download/. Тя не е голяма – 1.6 Мб, така че ако сте с модем за 10–15 минути трябва да сте готови. Иначе – сменяйте доставчика. След като изтеглите програмата, добре е да проверите за вируси. Вероятността да има вирус във файл, изтеглен от сървър на Microsoft е нищожна – горе долу колкото тази, някоя държава от третия свят да бомбардира успешно САЩ...



Инсталирането минава бързо, но истинските настройки тепърва предстоят. След като стартирате Netmeeting, програмата ви подканва да въведете персонална информация – трябва да напишете имената, както и e-mail адреса си. Всъщност, няма никаква нужда да пишете валидни имена или адреси – просто полетата трябва да са запълнени. Данните служат за различаване на отделните потребители – те са за ваше улеснение. Следващият екран пита дали искате да използвате directory server – сървър в Интернет, където може да намерите и други потребители на Netmeeting. Не слагайте отметка в тези полета, а натиснете Next.

Малко след това са аудио настройките. Ако желаете да разговаряте чрез Netmeeting са ви необходими звукова карта, микрофон и слушалки. Ако нямате микрофон, на екрана, на който ви подканят да кажете тестово изречение натиснете Next, на следващия пак и сте готови – с натискането на Finish се стартира програмата.

За да се свържете с някой, има два начина – първият е и двамата да сте стартирали Netmeeting и единият да позвъни на другия – това става като в полето до иконката на телефон се напише мрежовото име на човека или неговия IP адрес и щракнете върху телефона. В този момент на другия компютър се чува телефонен звън (ако има звукова карта и колонки) и се появява бележка, която ви позволява да приемете обаждането или да го откажете. Ако натиснете accept, връзката е осъществена, можете да я прекъснете с натискане върху иконата със слушалка.

Веднъж свързани, ако на някой от компютрите има камера, в прозореца на програмата ще се стартира автоматично видео в реално време и ще можете да наблюдавате това, което снима камерата. Можете да започнете разговор, при условие, че и на двата компютъра има звукова карта, микрофон и слушалки. Аз самият съм осъществявал видео и аудио връзка в реално време между София и Мерзебург (Германия) с помощта на Netmeeting, но Интернетът беше 50 килобайта в секунда от бавните сървъри и 150 от бързите, затова ви препоръчвам да ползвате тези възможности само през локална мрежа.

Обаче, имате възможност да започнете chat разговор с отсрещния човек – избирате от менюто Tools/Chat или натискате Ctrl+T. В отворилия се прозорец можете да пращате бележки до всички участници или до определен човек – защото в една "среща" могат да участват и повече хора – стига да имат Netmeeting и всички да са се свързали към един човек/адрес.

Ако смятате, че със скучните символи от клавиатурата не може да предадете достатъчно добре емоциите си, може и да рисувате. Това е предвидено под формата на виртуална чертожна маса, на която всеки участник може да пише, рисува или вмъква готови картинки, схеми, текст – можете да обсъдите/покажете всичко за което се сетите в детайли, макар и доста примитивно, защото тази "чертожна маса" не е друго, ами добрия стар Paint. Е, не е фотошоп ама за драскане става.

...Като казах драскане,

май стомахът ми простъргва на празно. Арабите! Мега хамбургер с пилешко, яйце и кашкавал – любимото ми меню. А тези араби, при които хапвам аз, дават и безплатно сокче към хамбургера. Тъкмо да тръгна, и пристигна една жертва за игра на Warcraft. Трябваше да направя тежък избор, защото човека имаше малко време и нямаше да може да ме изчака да ям. Е, ядене... Ще изтрая една игричка и тогава. Една, една, ама жертвата не била жертва, ами цял меч! Трудно извоювах победа 2:1, при това признавам си – до голяма степен благодарение на късмет – имах scroll of ressurect. Каквото и да разправят, късметът играе роля в играта, когато противниците са приблизително равностойни...

"Но това не е всичко – към комплекта вие получавате безплатно ..." – наистина това не е всичко за Netmeeting, нито пък за моето ядене, но за него – друг път. Всъщност сега останаха най-важните и мощни възможности, включени в програмата. Представете си, че на вашият компютър все пак има инсталиран Photoshop, или пък някакъв друг софтуер, който го няма на компютъра на другия човек. Възможно ли е и двамата да работят с него? Да, възможно е, при това отново е много лесно – този, на чийто компютър е нужната програма трябва да я стартира и да избере от менюто на Netmeeting Tools/Sharing. Там в един прозорец са изброени всички стартирани в момента програми и вие посочвате тази която искате да споделите, натискате Share, а отдолу от опциите задавате Allow control – иначе другия човек ще може само да гледа. За да не ви излиза постоянно въпроса дали искате да дадете контрола, може да отбележите и полето Automatically accept requests for control. В този момент на екрана на втория компютър се появява прозорец, в който се вижда избраната програма и работата може да започне – разликата от "чертожната дъска" е, че не може едновременно да работите, а трябва да се редувате – докато единия работи, другия наблюдава. Смяната на управлението става, като щракнете два пъти с мишката върху прозореца с програмата, аналогично и за другия човек. Прекратяването на споделената работа става от менюто на Netmeeting, с опцията Unshare.

И накрая – как да направите така, че да работите с отдалечен компютър (в другата стая или пък на хиляда километра) все едно, че е вашия. Ако забелязахте, в прозореца, където указвате програмата за споделяне като възможност за избор присъства и Desktop. Ако изберете за споделяне него, човекът на втория компютър ще вижда вашият десктоп и ще може да работи с него така, все едно е неговия компютър. Всъщност, ако разделителните способности на двата монитора са еднакви, човек спокойно може да забрави, че в момента не работи със собствената си машина. Единственият недостатък е, че изображението е в 256 цвята и че не се предават достатъчно кадри, за да играете на някоя нова компютърна игра, стартирана на другия компютър. Можете да направите обаче всичко друго – да пуснете броузер и да влезете в интернет, да проверявате за вируси, да променяте настройки – всичко. Така без да ставате от работното си място, можете да работите с няколко компютъра, или пък да помогнете на колега в работата му, без да се налага да ставате.

Какво ще се случи обаче, ако решите да рестартирате отсрещната машина, или пък спре тока? Няма да има кой да даде отново правата за споделяне, или да приеме връзката. В началото ви споменах, че има два начина да се свържете – вторият начин е да настроите далечния компютър да зарежда при стартиране не целия Netmeeting, а само една част от него, която обаче позволява пълен достъп до системата – при условие, че знаете паролата.

Как се прави това – на компютъра, който ще бъде управляван стартирате Netmeeting и от менюто Tools избирате Remote Desktop Sharing. Следва запитване за парола и въпрос дали искате да активирате скрийн сейвър с парола – като предпазна мярка срещу това някой да седне да работи на отдалечения компютър, докато вие го управлявате. Ако е необходима максимална сигурност, отговорете с Yes.

След натискането на Finish, до часовника в долния десен ъгъл се появява нова икона. Затворете Netmeeting (това е задължително, защото ако го имате стартиран се предполага, че не желаете автоматично да предадете управлението) и щракнете с дясното копче на мишката върху иконата, след което изберете Activate Remote Desktop Sharing. С това компютърът е готов да приема обажданията и да ви предава управлението. Винаги може да прекратите това, като щракнете с дясното копче и изберете другата опция – Turn off Remote Desktop Sharing.

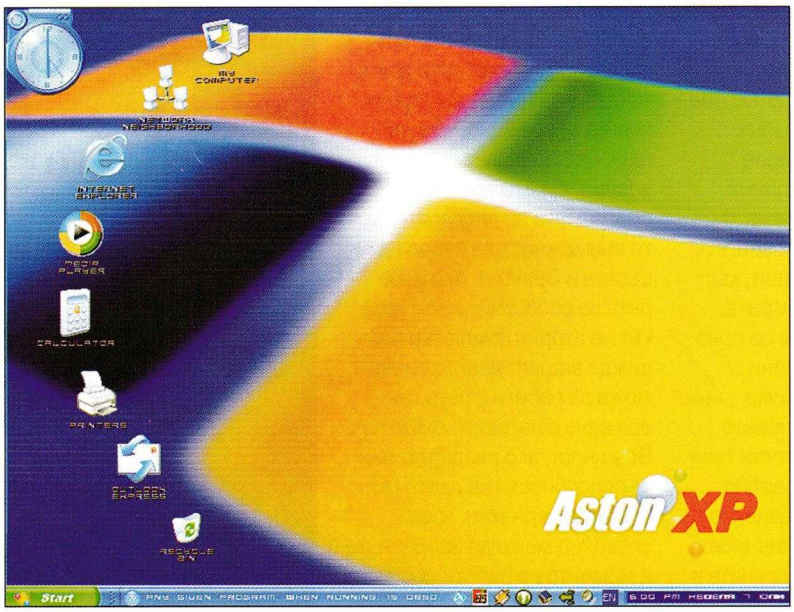
Повече от това – небето. Програмата ми върши идеална работа, особено когато трябва да видя какво му има на някой компютър в моята мрежа, а ме мързи да се разкарвам. Ако подходите малко по-хакерски, може да направите така, че да поемете контрола на машината на другия човек, да му местите мишката и какво ли още не, всъщност всичко. Ако към машината има включен микрофон, може да подслушвате от отдалечен компютър какво се говори около вашия. Действайте! :).

Автор: Chappy

Aston Shell

Глътка свеж въздух за работната площ

Работната площ е в основата на всяка плодотворна дейност. Неговата организираност, изчистеност, практичност и свобода на действие дават на потребителя усещането за лекота и яснота, която не отвлича вниманието му от основната цел. Това кратко златно правило може да намерите в книгите по организация на работното място, четиво, което авторите на операционни системи в далечния Рендмънд отдавна са забравили на полиците си, покрити с прах. "Прозорците" на Бил Гейтс преживява революция през далечната 1995-та година. С Windows 95 понятието "работна площ" наистина придоби нови измерения (потребителите на Apple ще опровергаят това мое твърдение като еретично, но както казват е един про-Microsoft-ски виц, колко са потребителите на Apple?), но с всяка следвща версия революцията се превърна в "еволюция", а краят на миналия век спокойно може да заклейми всички тези шарени новости които Windows XP предложи като "целенасочена деградация". И макар че зад това има някаква логика, истината се корени някъде другаде. Потребителите или поне голяма част от тях не се нуждаят от организираност и изчистеност. Казал го е народът, луд на шаренко се радва. Потребителят иска красота и оригиналност, той иска екранът да радва очите му дори и ако трябва да мине през десетки екрани и се наслади на дузина анимации само за да извърши някоя елементарна операция, а процесорът изнемогва под тежестта на софтуера. И Windows XP дава именно това, а следващите версии на "любимата" на всички операционна система обечават да следват тази тенденция.



Но има и още едно златно правило в бизнеса, а именно че потребителите не знаят какво искат. Няма такава дума като "достатъчно оригинално" или "достатъчно новаторско" – всяко достижение се превръща само в тамплин към едно ново развитие, което в случая се осигурява от десетки програми, които променят външния вид на Windows. тяхната задача – да превърнат работното място в мултимедиен шедьовър, който да даде творчески тласък на потребителя. Рядко ергономични и изчистени но затова пък заредени с оригиналност, те позволяват на "работната площ" да вдиша малко чист въздух и да се освободи от закостенялостта на типичния интерфейс на Windows. И докато някои от тях като WindowsBlinds променят само графичния вид на стандартния интерфейс на операционната система, други теглят чертата на почти всичко създадено от Microsoft.

Aston Shell (последна версия 1.6) е програма от втората група. Тя е цялостен интерфейс, който заменя стандартния на Windows – версии от 95 до XP – и предлага цялостно нова работна среда, базирана отчасти на нововъведенията на XP, но достатъчно новаторска. Инсталацията протича безпроблемно и всички страхове, че програма от подобен вид може да ви скапе операционната система, са безпочвени. По всяко време може да преминавате от стандартния десктоп към Aston Shell, като тук потребителите на XP са явно фаворизирани заради възможността това да става без презареждане на Windows. Резултатът, който ще може да откриете на екрана си миг след презареждането ще е подобен на този който може да намерите на илюстрациите и наподобяващ среща с непозната жена – донякъде шокиращ при първата среща, но след няколко часа заедно ще се влюбите до уши. Тайната на Aston е в това, че операционната система е базирана не на директорив (както е в Windows), а на обектно-ориентирана площ, където всеки обект или анимация се свързва с определена задача – стартиране на програма, свързване в Интернет, рестартиране на компютъра, достъп до системните функции и т.н. Всички тези функции, заедно с външния вид на интерфейса се записват в т.н. "теми", които могат да бъдат изтеглени от сайта на създателите, а изборът е наистина голям.

Това има своите предимства и недостатъци. Като положителна страна, Aston изглежда великолепно.

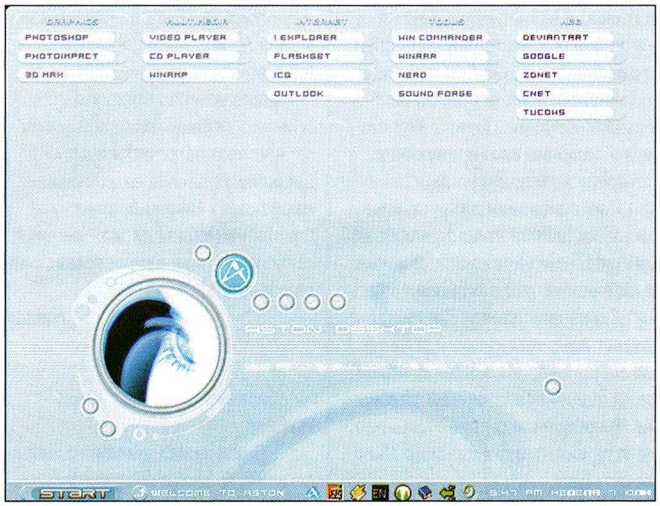
Приложените теми са направени професионално и всяка от трите налични в дистрибутива (останалите ще трябва да изтеглите от Интернет) демонстрират всяка една от възможностите на софтуера. С Aston може да правите всичко – от високотехнологични десктопи с падащи менюта до меко казано инфантилни произведения на изкуството с шарени анимирани иконки, които ще запалят по компютърната треска всеки средностатистически родител с минимални познания по работа с компютър. Може да изнесете любимите

си програми като красиви големи икони, да подредите най-посещаваните сайтове по визуален начин и по този начин да организирате екрана си така, както вие искате и както ви е удобно, а не както иска Бил гейтс. Шаренията, която трябва да продава Aston на обикновения потребител е само показна – ако не си падате по нея, с малко упоритост може да създадете чрез средствата за редактиране и създаване на обекти най-ясната, прегледна и изчистена от излишни добавки работна площ.

Последното мога да илюстрирам единствено с цитат от самата програма

"Nothing is as easy as it looks ;-)"

Това се дължи на огромното, ако не колосално количество опции, които програмата дава на овладелия софтуера потребител. Макар Aston да създава илюзията, че е насочен към потребители с минимални познания по работа с компютър (най-малкото заради опростяването на работната площ до нуждите на обикновения потребител), под капака се крие страшно сложен и професионален продукт. Повечето теми за Aston идват с куп ненужни детайли които не могат да се използват. Например основната тема съдържа готови икони към над 20 комерсиални продукта, като авторите незнайно защо са предположили, че всички ние ще ги имаме инсталирани на компютъра. Момчета, верно че пиратстваме, но нима всеки от нас има QuarkXPress или Photoshop 6 на компютъра си? така лека полека първото нещо което един потребител би направил е да се изправи пред ужаса да променя вида на готовата работната площ. Създаването на нов обект е борба с диалогови прозорци, наблъскани с повече опции на квадратен сантиметър отколкото ще намерите в Microsoft Word. Контекстната помощ е рядкост, а интерфейсът на тези прозорци е от типа "от програмисти за програмисти", или с други думи лишени от финесът който Aston прокламира на повърхността си. Ако най-сетне свикнете с програмата ще установите че по незнайна причина всеки обект на керана може да е единствено графика или анимация. Искате да създадете бутон на който да пише "Mojata papka s porno"? Трудна задача, защото трябва да вземете приложеният шаблон за бутон към темата, да влезете в Paint или Photoshop и да напишете текст върху изображението. След което да го използвате за направа на бутон. Искате той да бъде анимиран? Трябва да сторите това с три изображения представляващи различен релеф. Какво сами може да забележите, тук удобството на работа с Aston сериозно забива в низините и се превръща в изпитание на нервите. Това, което донякъде помага да се поправи тази злина е възможността Aston да се надгражда с plugin-ове, които са малки програми, вградени в самата работна площ. Към програмата има няколко готови, по скоро ефектни отколкото ефективни – като например този електронен часовник който може да видите на илщстрацията с тема посветена на Windows XP.



Ако трябва да теглим чертата, Aston е продукт с зашеметяващ потенциал за почти всеки потребител. Независимо дали искате да подобрите вида на своя Windows така че той да отговаря на вашата индивидуалност или искате да създадете един олекотен интерфейс за вашите родители които няма да изпадат в ужас при вида на дузините икони на екрана, Aston може да се използва за всякакви нужди. Стига да свикнете с мисълта, че създаването на нови теми – поне засега – е достатъчно трудна задача и отнема доста време. Добрата новина е, че на http://www.astonshell.com може да намерите достатъчно теми за да ви допадне поне една която с минимум усилия може да промените по желания от вас вид, а нови версии излизат често, като основния стремеж на авторите е да подобрят възможностите за редактиране на работната площ. И накрая, но не на последно място, програмата позволява на Windows 95 до 2000 да се възползва от интерфейс, който надминава по възможности дори този на XP. Ако винаги сте искали вашият 98SE да е също тъй шарен като модерния XP (макар стабилността да е друг въпрос), Aston Shell е решението на този проблем.

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който Ви трябва !

Здравейте пичове,

Има една песен, песен на песните - freedom deep се казва - и едно стихче:

Чайките се реят,
Радват се на вятъра,
Свободата е моят вятър

Радост, чиста радост изпитвам когато чета вашето списание. Някои от Freeman-овите глупости и от писмата на феновете са жива поезия. А поезия на латински значи творение, създаване, изграждане. И точно това е - създаване на свят, настроение, усещане за полет. Без всякакво съмнение огънят отвътре запалва въображението и прави написаното толкова вдъхновяващо.

Странно е, че сме толкоз зависими от споделяне и от хорското мнение (болезнено понякога). От една страна радостта от споделянето май е по-велика от други стандартни радости, от друга страна, какво ли ще рече Свободата по въпроса? Откъснатост е първата й приятелка, Самолюбие е идиотът, който я наранява най-много, но пък как изобщо можеш да нараниш Свободата? Можеш да нараниш единствено себе си...

Така, а сега - малко проза.

Списанието къса гъз пичове! Кой е дизайнерът (или дизайнерите) да ги разцелувам! И ги пазете ей. За конкуренция изобщо не може да се говори, ама понякога ми дотежавате с лирични уводи, а аз съм оформен консуматор и съм свикнал да налапвам черешката пък после да пробвам тортата (утилитарно но, това е положението), гледам, че сте започнали да слагате как се казва - тагове? - под картинките - това отдавна си мислех да го предложа, защото ревюирате игри, а те са преди всичко визуален продукт и само с едни голи скрийншотове не става. Винаги съм се чудил за мястото на теста (и за смисъла му), явно първото е резултат на второто. Честно, за какво правите тези не лоши измислици? Някакво тайно общуване между избрани ли е това?

Да ме извинява Snake , ама е неадекватно да отделяте място за кино в списанието (при положение, че няма хардуеър, примерно?!). На диска и сайта си е ОК, но на хартия (колко излизат бруто две страници луксозна хартия със супер печат и дизайн във вашия тираж?) От друга страна може би това е част от обаянието ви - да правите явно лишени от пазарна логика неща. Здраво ми напомняте на Super Tramp.

Freeman-е ти си абсолютен пич и имаш (щях да кажа you've got the blues, то не, че ги нямаш с толкова пъстър народ в редакцията) абсолютна дарба, но понякога издребняваш друже, позволяваш си да злобееш (и тъй като последната дума по дефиниция е твоя, т.е. си "по-силния" - трябва да си по-снизходителен и феноутвърждаващ - че ние феновете сме просто едни тийнейджъри, твоята таргетна група, ние те храним, мамка му. Честно направо ме изуми с онези приказки за деградация и дебилно израждане. Аз на твое място бих се извинил с големи букви на важни Софийски кръстовища.

Така, ами засега толкоз. Ще чакам ответ.

П.С. Аз очевидно не съм фен , защото те по дефиниция не питат защо, но купувам единствено GW от чисто чревоугодничество, останалият буламач е доста, как да кажа - буламач.

Yoda

Здравей,

Вече ти отговорих на писмото в мейл и не съм сигурен в състоятелността на нов reply - вече на страниците на списанието - но все пак реших да рискувам. Тук ще зачекна някои от нещата, които - по принцип - изискват малко по-философски поглед и които пропуснах в прежния си коментар.

Радостта от споделянето май хич не е най-великата радост, да не говорим, че изключително рядко е и радост. Не споделяме, за да се радваме, или най-малкото - правим го твърде рядко САМО заради това. Споделяме - най-грубо казано - заради нуждите на егото си. А то иска някой да ни изслуша и да ни се възхищава, когато има с какво да впечатлим събеседника, бляскавият гланц генериран от екстаза на самохвалството се наслагва по повърхността му - егото блести, а човек се чувства щастлив и удовлетворен - ОТ СЕБЕ СИ обаче, не от хубавите неща, които са му се случили! Разликата е огромна. Понякога егото е самотно и объркано, мрачно, помръкнало... и точно тогава отново има нужда от слушател. И ако в предишния случай той може да е всеки, то в този трябва задължително да е сред онези, които идеално се вписват в дефиницията "кошче за душевни отпадъци". С други думи приятел. При това силна личност, която да го успокои и да влее от силата си в него, да позакърпи пукнатините, да даде някакъв ценен съвет, да помогне. По моему, нищо друго не е така важно за егото, както това да е изпъскано. Иначе казано - суета.

Човешкото его е суетно, то никога не би се задоволило да е жалко и неугледно, да е "някакво си там" его.

Мдаа. Ако се замислиш ще установиш, че като споделяне можем да определим единствено горните два случая. Останалото директно минава в графата "на лафче".

Разбира се при писаното слово е малко по-различно. Там вече единствено от авторовото желание и философия зависи дали ще приеме читателя като приятел, и ще си позволи да бъде себе си в това, което пише. Ако смяташ, че ние го правим - благодаря за оценката. Стига за това. Свободата пък е тема, която се плаша да нищя. Тя, както и повечето неща в живота, е понятие, което се тълкува субективно. Телените мрежи на моралните задръжки, обществените норми и закони оковаващи ежедневието ни - заграждения, зад които се простира царството й - окупират различни площи в съзнанието на всеки. Но аз си мисля, че свободата - в чистия й смисъл - може да е или пълна или никаква. Пълна за индивида тя никога не е била (няма и да бъде), независимо кой етап от човешката история вземем като пример. Накратко, свободата е утопия. Разбира се има моменти, когато човек му поотпуска края и се чувства волен, оставя на заден план много от наслоените ограничения, но забележи, казах - волен! Малки парченца волност, които даряват кратки мигове радост. И толкова. Та... как, наистина, да нараниш нещо, което не съществува?

Накратко и за останалото. Както ти споменах и в мейла си - кино-рубриката ще остане. Много ни се иска да обхванем света на геймъра като цяло - обидно е да допуснем, че в него съществуват само игри. Но не можем да си го позволи - не сме лайфстайл списание все пак. Филмите обаче са забавление достъпно и близко до всеки, дори да оставим настрана факта, че киното и гейм-индустрията напоследък започнаха да се преливат това е рубрика, която е напълно оправдана в списание като нашето.

Смисълът на теста? Виж това вече е въпрос, чийто отговор и аз искам да науча. Какво говоря, какъв смисъл в теста бе, човече? Думичката "смисъл" няма смисъл, ако си дадем сметка, че всеки открива различен смисъл в нещата, ти искаш смисъл от теста. Просто "шоуто трябва да продължи", приятелю - това е смисълът!

Определенията отправени към особата ми няма да коментирам. Както ти написах вече, мнозина прочетоха текста на редакционната страничка, но пропуснаха междуредията. Нямам намерение да се извинявам на когото и да било - ако някой се е обидил, то явно написаното се е отнасяло за него.

Freeman

Здравейте приятели от Gamers Workshop,

...Знаете ли това не е типично геймърско писмо, предназначено да ви похвали или охули. Вие сте личности и ви прави чест, че го показвате. А за тези, които ви плюят, отричат, обиждат, искат да ви смачкат или просто са прекалено малодушни, за да ви приемат такива каквито сте - ами просто ги подминете. Нали знаете какво е казал Христос на кръста: "Прости им Господи, ТЕ НЕ ЗНАЯТ КАКВО ВЪРШАТ". И им простете...

...Ех Свободни, приятелю мой. Много истини съм виждал в думите ти. Като чета редакторската страничка, все едно те гледам в очите. Все едно те познавам. Сякаш съм те познавал винаги. И виждам как се бориш за да оцелееш и да продължаваш да отстояваш себе си и Работилницата. Хм, забелязал ли си как колкото повече казваш "Аз", толкова повече хора искат да ти затворят устата. Знаеш ли защо - те завиждат. Защото имаш основанието и честта да кажеш: "ДА, АЗ СЪМ FREEMAN, АЗ МИСЛЯ, АЗ ЧУВСТВАМ, АЗ ЖИВЕЯ...". Уважавам този факт. Наистина. Забелязал ли си как хората станаха зли, нагли, подли, жестоки? Всеки скрит в собствената си черупка на средностатистически капут. И не се разкрива за нищо на света. Сякаш иска да отрече себе си. Оставайки сам. Завинаги! Точно затова вие

никога няма да сте сами. Помнете го. И още нещо - прав си за новото поколение (е, аз съм на 17 години и спадам към него). Пълно е с профани и всякакви други гъзари и идиоти, боклуци. И знаеш защо го правят - защото "така е модерно", разбираш ли! Но аз не мога да разбера какво му е модерното да подражаваш на някой, който подражава на някой друг, който подражава на някой друг... Така се получава обезличаване на обществото, за съжаление си прав. Много си прав!

А сега искам да искажа мнението си по въпрос на конзолите. Искам да задам един въпрос на хората, които, както те самите казват казват, "мразят" конзолите: Вие спомняте ли си откъде започна всичко?

Кой беше първия бум на геймърството, който разтърси всички. Помните ли славния Тетрис (Руското чудо покори света не със графика или цветове или графика или подобни shitc - покори го със оригиналност и със семплота! ЕВАЛЛА!) или пък Арканоид, Бомберман, Load Runner или...

Не знам, много са. Ами Mario и Luiggi - славните водопроводчици. Супер Марио за мен беше и ще си остане една от най великите игри, правени някога. Ами 16 битовите конзоли - нима няма да си спомните Таралежа Соник или пък МК-сериите, които се появиха за Sega Mega Drive. Никога няма да забравя усещането, когато за първи път играх Sonic: The Hedhehog. Направо убийствено, невиждано. Никога няма да го забравя. Или пък ще оплюете шедьоврите, издадени за конзолата на ГИГАНТИТИТЕ SONY. Да, Crash и Tekken са велики. Кой ще го отрече? И не са само те. Заглавия като Tomb Rider, Legacy of Kain: Soul Reaver са започнали пътя си като конзолни заглавия. Или пък Resident Evil (най-добрата игра от този тип, според мен, наистина ме кара да треперя от страх). Кой от вас, о заблудени, я е играл (може би само 3-тата част, която беше емулирана за PC, но тя пък точно бе най-безинтересна).

Много ме радва фактът, че се намериха хора, които съзряха мощния потенциал на конзолите като вид забавление. Вече има PS2 на SONY, X-BOX на Microsoft (малиии), Game Cube на Nintendo, конзолната индустрия се развива. И ЩЕ СЕ РАЗВИВА! И знаете ли защо - защото идеята, положена в конзолите е чистото забавление - няма бъгав софтуер, няма кофти хардуер, всичко е настроено перфектно. И докато някои си там забутан PC геймър се нерви, 'щото поредната супер игра не му върви, щото, разбираш ли, имал Celeron на 700 и 128SDRam и 32 Mb Video вместо Palomino на 1.8 Ghz и 256DDR и 64 mb Video, то аз ще си цъкам с кеф конзолата и няма да ми пука. Според мен това си е чистото забавление - като едно време - отиваш в местните електронки, купуваш си жетон и играеш - това е. Няма "заби ми"- геймплей в най-чистия му вид. А според вас какво е?

P.S. Който не вярва да си пусне

Trailer-а на Devil May Cry - RULEZZ! Това е силата на конзолите - сядаш и играеш. Без засечки, без простотии.

P.P.S Не си вадете грешни изводи - и аз обичам PC-игрите и съм си маниак, по принцип. Но не мога да си трая, когато някои си там се прави на разбиращ и обижда конзолите. Все пак трябва да знаем откъде идваме, за да знаем и накъде отиваме.

VIVA WORKSHOP!

Raptor

Здрасти,

Казва се "отебете"! Няма какво да ги подминаваме, направо ги отебаваме такива вече. В тази връзка сега се сещам за едно приятелче, което ми разправяше за някакъв купон, на който било и как там нек'ва зеленоока блондинкава торпила с подпалени от жегата хормони (за сметка на замръзналите неврони, мисля аз) почнала нещо да недоволства, че дори да ни псува като станало дума за гейм-списанията в България, хм, ще трябва да го питам за телефона й.

Виж сега, какво ще ти кажа, приятелю - оценявам високото мнение, което имаш за нескромната ми особа, но то, явно, е силно повлияно от криворазбраните редакционни странички. Не съм светлата личност, за която ме мислиш, чак изпитвам душевен дискомфорт, че някой може да си състави подобна представа за мен. Повярвай ми - не ме познаваш, ама хич! Наскоро един приятел ме нарече "кучка", може би поради факта, че да ми каже "куче" е все едно да ми каже "здрасти". Не знам дали имам честа и основанието да кажа "Аз", ама със и без основание и чест бая често го казвам. Не виждам нищо лошо - самочувствието ми го изисква просто. Казвам всичко това не за да те засегна по някакъв начин, а и заради всички, които ще прочетат тези редове - няма нужда да ме четкате пичове, по-добре ме възприемайте като онзи, който ще ви отмъкне гаджето, стига да му падне възможност. Точно поради факта, че мога да кажа "Аз" с чиста съвест и бетонно покритие. Опитайте да бъдете на нивото, което ще ви предпази от подобна печална развръзка. Това е то.

Кой знае какъв коментар по останалата част от писмото ти нямам - мнението ни за конзолите е известно на всеки, щом пускаме всеки брой статия за по една конзолка в нашето, принципно, хардкор PC-ориентирано списание, всеки сам може да си направи изводите.

Freeman

Здравей любимо списание!

Вие сте най-hard-пичовете! Много ви се кефя и се надявам да е все така. Имам един въпрос към вас. Става дума са Fallout Tactics: Bratherhood of steel. Искам да ви попитам:

Абе в тая игра също като в предните части ли започваш само е един чулак или от самото начало са цяла банда. За мен това е много важно, а на демото започваш с цял екип, което според мен е по-тъпо.

Надявам се да ми отговорите.

Чао за сега.

Михаил

Здравей, Михаиле.

В Tactics още отначало играеш с няколко души, за разлика от предните игри. На пръв поглед може да ти се стори недобра идея, но като поиграеш малко, ще разбереш защо е така. Просто тук акцентът пада върху битките и тактическото разиграване, а не толкова върху ролевия елемент (което не значи, че той отсъства - напротив). Колко различни вида тактика можеш да приложиш с един персонаж? Обаче ако си фен на предните части, ти препоръчвам от все сърце да изиграеш и тази - според мен си заслужава.

Приятна игра.

Alex III

Така, така...

На кой пиша аз? На великите, неповторимите, също така и мои приятели (аз поне ви възприемам като приятели). Много ви обичам хора, и по-точно, това което сътворявате... Харесва ми ХАРАКТЕРЪТ, който получава списанието. До тук с тъпизма... не можех да събера мислите си и да измисля нещо по-умно! Такъв съм си аз, малко глуповат.

Тъжно ми е, че хората ви мислят за комерсиални, казват, че вече се чудите как да изкарате повече пари, отколкото да си свършите работата, че не сте превъртали игрите, а само сте ги карали през пръсти. Не знам аз, колко играете игрите, но за мен вие винаги ще бъдете #1. Защото ми допада стилът, хуморът... бе не мога да се сетя за друго, макар да ми иска да кажа нещо, нещо което надминава всичките хвалби, отправяни към вас.

...Сега бих искал да кажа малко думи за КОНЗОЛИТЕ, или по-точно статията, за която отделяте 2 страници. Да, вярно, че ми хареса статията за Devil May Cry, тази игра изглеждаше за мен като някой недостижим търд пърсън шуутър. Но в новия брой има няква друга... Не мисля, че конзолите имат място в ГВ. Ето сега ще ви обясня и защо...:

1) Още корицата дава отговор: "СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪНИ ИГРИ" - не пише "Списание миш-маш"! Да, аз мисля, че наистина заприличва на миш-маш с тия конзоли! Ся като четете кво пиша сигурно ме плюете... ама това ми е мнението. Голям отлив на хора имаше при ПЦМ, точно заради конзолите.

2) Ако имаше интерес към конзолите щеше да има интерес към тях, щеше да си има списания за тях...

3) Не знам, колко от вас познават хора, който имат конзола, но аз лично не познавам нито един.

Вярно статиите са хубави, все пак човек може да добие някаква представа, но аз мисля, че от 2 страници не може да се добие никаква!

Статиите са ви чудесни, възхвалям ви за това, на мен не ми правят никакъв проблем ШИБАНИТЕ правописни грешки, за който много хора ви критикуват, и честно да си кажа не знам къде им е проблемът. Дизайнът на корицата е страхотен, много ми допада задната... ;-)

Давайте така занапред... не бих искал да видя статии засрани с тролски лайна. Обичам ви, дано не съм бил много категоричен, отегчителен и неприятен/л за вас. И нека Силата бъде с вас...

Just a normal fan!

Пламен

Не знам как става,

обаче бързо се разпространяват слуховете. Или информационното секюрити в наш'та редакция е в окаяно състояние или някой ползва непозволени хватки (разбирай, медиуми, врачки, гледачки на боб или обикновени екстрасекси - тез' последните ги ползваме и ние). Е, добре така и така вече се е разчуло, поне да внеса яснота по въпроса за работния процес в списанието. Значи, ще започна с това, че игри вече не играем много отдавна. Ама хич! Навремето се гърчехме яко, джиткаше се до откат, докат не видехме финалните надписи не мирясвахме. После обаче се позамислихме - гледаме аудиторията не отбира от качеството (все дълги ни били статиите, все много сме били пишели и трудно се четяло и прочие и прочие...), и си викаме: "Що да се гърбим верно, не може ли просто да им даваме т'ва дет го искат и да си цокаме паричките на будалите?" Събрахме се, седнахме, измислихме нов план за действие и спряхме да цъкаме. Всеки си намери по някоя странична работа, разчистихме незаетата съседна стая, подновихме тапетите, покрихме пода с три-сантиметров, дебел, пухкав мокет, сложихме едно голямо, хубаво, удобно, анатомично и ергономично легло два - два и половина тека (понякога обаче някой успява да стигне и до три, държа да отбележа!), наехме две екстрасекски специализирали по системата "Релакса", инсталирахме уредба за ароматерапия и вече бяхме готови. Значи идеята е следната: пристига авторът след тежкия си работния ден, точно в часа определен му от график и влиза в стаята. Там го посреща усмихнатата, вежлива екстрасекска на смяна, помага му да се съблече, да се настани удобно, слага му пухена възглавница под главата - обстановката, както сам виждаш, е приятна и отпускаща, и излъчва благоприличие. В това време спокойна, унасяща музика се носи от скритите тонколони, аромати изпълват въздуха. Авторът по някое време се унася в сладка дрямка, подпомогнат от разпускащ масаж. Точно в този момент екстарасекската започва същински да си заработва заплатата; музиката спира и тя самата почва да му свири на автора, едновременно с това отнасяйки го, посредством дарбата си, в един друг свят на нирвана, където той успява да се вмъкне в съзнанието на някой горък, потънал в кръвовски труд автор от конкурентно издание, вперил безсънен, кървясал поглед в екрана на монитора си. Така нашият автор, без да си мръдне пръста дори, става свидетел на всички тънкости на играта, която миличкият конкурентен автор се сгърчва да играе. Ако има късмет може да надникне и в статията му. После, след като авторът ни свърши, чаровната екстрасекска го събужда и той... мда, точно така - той, приятелю, помни всичко! Ей така, накратко и нискодетайлно обрисувано, протича процесът по запознаването на авторите с новите заглавия при нас. За повече подробности ще трябва да си платиш!

Но все пак не мога да не подчертая дебело, че - предвид съзнателността на авторите от конкурентните издания и не помалката съвестност на нашите (досега нямаме случай някой да е нарушил графика си, пропускайки сеанс) - не съм съгласен с фразата "че не сте превъртали игрите, а само сте ги карали през пръсти". Няма такова нещо, уверявам те - игрите се превъртат. Останалите забележки ги приемам.

Но да оставим това, да минем на съществената част от писмото ти - тази с подточките:

1) Ще си позволя един собствен цитат от нашия форум: "А конзолата какво е бе, приятелю - каферка? Първият компютър, чийто създател се води българин да не ти казвам на какво прилича, щото има някои тъкачни станове на почти същия принцип като него. На корицата пише Списание за Компютърни игри, но никъде не пише, че е Списание за PC игри."

2) Това, че няма списания не означава, че няма интерес - за твое сведение в България има продадени над 20 000 конзоли PS1, предполагам, че до 2 години ще има далеч повече продадени PS2, както и доста от другите две конкурентни платформи. Защо няма списания за тях е друга тема.

3) Аз пък познавам много, един от тях дори има и трите вида конзоли.

Дали от 2 страници може да се добие представа за конзолна игра бих искал да ми кажеш, след като прочетеш настоящата статия.

И накрая - прочети предното писмо и ми кажи, ако си на мое място и си притиснат от толкова противоречиви становища, какво би направил?

Freeman

Първо бих искал да ви кажа, че сте много яко списание и да не обръщате никакво внимание на разните дребнави забележки, които ви отправят. То е вярно, че винаги може и по-добре, но съм сигурен, че поне за повечето неща, за които ви се оплакват другите ви фенове (например опаковка за диска или нещо такова дребно) ви е минало през главата, но в повечето случаи не може поради финансови причини. Общо взето яки сте и да продължавате в същия дух. А и относно това, че преди сте били по-смешни са си пълни глупости - и сега статиите ви са си толкова култови, колкото винаги, само дето хуморът е по-завоалиран и по-тънък, за което само мога да съжалявам онези от редовните ви читатели, които не са забелязали,

че не само не сте станали "по-тъпи", ами напротив станали сте по-добри в това отношение...

Souleater

Мерси.

И наздраве! Аз съм на "Симеон" със шопска салата, а ти?

Freeman

Здравейте, Троли, създатели на Gamers' Workshop!

За първи път се престрашавам да ви пиша и адски се надявам да не е напразно! Ако получа отговор ще се изкефя адски много! Ако не - ще се метна през терасата! Аз съм на десетия етаж и предполагам, че можете да се досетите какво следва! Но да говорим делово:

1. Ако увеличавате броя на страниците в списанието..., ъъъ - супер-списанието тоест, ще е адски добре, но не пишете по корицата смешки като "Monster Size"!

2. В последния брой се сблъсках с нещо доста неприятно! Отговорът на Freeman към едно писмо беше два пъти по дълъг от самото писмо! Другото относно писмата е също забележка (за жалост)! Имаше писмо дълго, дълго като учебната година! Ама то добре ама в туй писмо имаше по малко смислени работи отколкото в някое писмо, което е значително по кратко! Ами ако ще публикувате тези писма, а не мойто, увеличете броя на страниците за тази рубрика!

3. Добре е, че не хабите страници за неща като "Cheats", защото не виждам какъв е замисълът да се обезсмислят игрите, за сметка на скъпоценни страници!

4. Познавам един, който редовно чете PC Club и аз редовно му втълпявам да го зареже това списание и да грабне Workshop-а! И той ми вика: "Много е скъпо!". Разликата в цените е един лев, но в съдържанието е доста по-голяма, в полза на троловете, разбира се! И аз няма да спра да си купувам всеки брой! Вие сте уникално списание, продължавайте в същия дух и не се предавайте, верните фенове на Gamers' Workshop няма да спрат да си купуват списанието, защото имат акъл!

P.S. Много ще съм в задължен ако видя думите си на страниците на свещеното списание!

Summoner

Здрасти,

След като прочетох писмото ти за малко да се метна от терасата, но живея на 12-я етаж и знаейки какво ще стане ако го направя, размислих. Вместо това плюнах отегчено и изгледах как плюнката лети надолу, пикирайки елегантно и с точността на самонасочваща се ракета каца върху асфалта, пропускайки на косъм кошчето за боклук. Уф, отдъхнах си, за малко да не улуча, слава богу - все още съм във форма. Доволен сядам да ти отговоря, което за теб е добре, иначе кой знае какво щях да ти кажа. Ще караме поред:

1. Няма да пишем никакви смешки по кориците - останалата част от списанието ни стига. Някои, които не могат да напишат и една такава вътре, предпочитат да го направят на корицата си. Въпрос на концепция - както въпросните се изразяват: "Ние не сме хумористично списание", защо ли тогава са толкова смешни? А, да - няма и да увеличаваме страниците, поне до края на годината.

2. Всички, които четат това - много ви моля пишете средни писма. В противен случай ще се наложи да увеличим страниците на рубриката и да поместваме вътре писмата на Summoner.

3. Да, но с една забележка - не се обезсмислят игрите, а тези, които ги играят.

4. Скъпо ли? А стига бе! На мен ми излиза без пари, на сина на шефа на печатницата - доколкото знам - също. Е, добре де, ще бъда сериозен - нека стане абонат твоят приятел, ще му излиза по 4 лева. Останалите много ви моля, вие с акъла, да - точно вие, продължавайте да давате по 4 и 90.

Вече си ми задължен, приятелю, няма ли все пак да размислиш, колко са десет етажа, по дяволите - докато се усетиш и вече ще си долу.

Freeman

P.s. No ofence, man. Наистина - просто съм в лигаво настроение, а нали всички казват, че за т'ва ни се кефели - щот' сме "с характер" и правим т'ва дет ни се ще. Сега си давам сметка, че отдавна ми се искаше да се заям с някого, приеми го като съвсем приятелска шегичка и ми прости, ако можеш. И все пак... какво реши? ;-)...

Мараба тролове!

(или както там трябва да почва едно писмо).

Предварително ви се извинявам за всички правописни, пунктуационни,и други грешки, които ще допусна в това писмо (то и вие не сте безгрешни по тоя параграф, ама айде). Все пак съм доста по-добре от рап-стъра в предишния брой де (ей хора много яко се ЗАТЪПЯВА от рапа). Т'ва е мое мнение, разбира се. Но да се върнем на темата, а именно причината за т'ва прекрасно писмо.

Еми тя е горе-долу нещо като ностал-гия. Просто ми стана мъчно как ви опловат за щяло и нещяло напоследък. Не, че не заслужавате и критика, ама то поне да ви критикуват за нещо смислено. Ще изкажа и мойто мнение по най-наболелите теми напоследък - уводната страница и страниците с конзолни игри. Вчера ми попадна 13 брой от 1999 година. Ауууу, как ме изкефи. И да ви кажа честно оттогава сте се променяли само към по-добре. Но аз пак се отплеснах. Мисълта ми беше, че 1-та страница трябва да бъде такава, каквато винаги е била, а именно каквато я чувства Freeman. Тя не бива да бъде такава, каквато я харесвам аз или някой друг.

За конзолите к'во мога да кажа - много е хубаво да има по 2-3 странички и за конзоли, щото Gamers` не значи PC. Познавам фенове на конзолните игри и според тях Sega-та им е по-добра от PC-то ми (примерно). Според мен е обратното, но важното е, че те си имат собствено мнение и така разширихте кръга на читателите си. Филмовите ревюта са едно наистина оригинално хрумване и тяхното присъствие прави не само диска, а и списанието по-добро. Плюс това си личи, че Снейка разбира от филми. Аз ходя доста често на кино, та имам мнение за повечето филми, но ме кефи да чета к'во мислят другите за същите тези неща.

Ще се върна пак на онзи 13-брой, който ако си спомняте беше нещо като дъжд в пустиня след 3 месеца суша (тва сравнение ми напомни да благодаря на Freeman, че дава всичко от себе си да отговаря с чувство за хумор и остроумие и на най-големите тъпотии).

Та, аз не съм от онези сантиментални личности, които лесно се разчувстват и почват да си леят чувствата (не ги и крия де), но Ъркшопа наистина стана легенда (скромно казано) и това благодарение на AlexIII. Искам да го питам, сега като чете тогавашната уводна статийка какво си мисли? Още ли не е доволен от света и от хората? Защото сега той има много приятели (за които не подозира), които са му благодарни за това, което той стори за нас (и за вас естествено). Но стига с прочувствените изпълнения в стил Холи Бери (питайте Снейка). Не, не е време за критика, защото такава май нямам. Имам обаче няколко предложения. Не очаквам да ги изпълните, щото не си спомням да сте изпълнявали предложение на читател, ама все пак ще си ги кажа. Да ми е чиста съвестта. Първо - обърнете внимание пак на онзи брой, за който вече няколко пъти споменах, и се поучете от него (а и не само от него, в другите стари броеве от всеки има нещо, което може да върнете и пак да използвате). Що не махнете плаката и на негово място не добавите нещо като новини (които незнайно защо изчезнаха), също така е много сполучлив списъкът с предстоящите заглавия - да знае човек кое кога, а не да се рови за всяко нещо в интернет. И на последно място, но - както обикновено се получава - не и по значение - що не почнете да пишете нек'ви статии по програмиране (примерно за C++ или Java). Или пък просто кодове и source-ове. Може даже да организирате и конкурси, щото си мисля, че младите хора трябва да бъдат насърчавани не само да джиткат, а и да се занимават с нещо по-сериозно, нещо, с което после могат да си изкарват хляба и т.н. Сериозните списания ги четат сериозни хора, нямащи нужда от уроци, щото те си ги знаят нещата вече.

Вашата аудитория е предимно от млади хора, които вие с тези прости стъпки може да привлечете в света на ит-бизнеса, който освен другото ще им стане интересен, а има и големи пари замесени там. Но вие решавате.

Та така. В момента е 2 часа през нощта и ако намирате всичко това за глупости, просто ги забравете

и всичко е наред.

Вуе.

P.S: "Човек никога не може да бъде такъв, какъвто искат останалите"

Мара!

Имаше един инфантилен лаф от ученическите ми години: "Днеска Мара, утре тебе!" Само не се обиждай. Това "тролове" действително започна да става малко досадно, май е време да направим нещо по въпроса и да сменим имиджа. Преди да продължа само да уточня - не съм сигурен, че оня пич беше рапър, просто така ми хрумна, колкото до рапа като музика, по-добре да не казвам на всеослушание какво мисля, че много фенове му се навъдиха и в наш'то списание, а разположението на компа ми в редакцията е такова, че съм с гръб към всички и не се знае кой (или какво) може да ме изненада докато блея в монитора със слушалки на главата. Мед "Тихата Стъпка", например. Темите за редакционната страничка и конзолната рубрика са обсъждани вече - последната, в този брой поне, повече от достатъчно - и ще ги подмина. Аз също не съм сред най-сълзливите типове, обаче и мен ме разчувства споменът за един от най-добрите ни броеве, може би съм го казвал, но той действително е сред най-любимите ми. Първата голяма крачка напред, по моему. Не знам какво си мисли Алекс днес, не сме говорили за това никога. Може би ще го попитам някога, съмнявам се и да иска да отговаря на страниците на списанието на този въпрос. Предполагам, че типично в негов стил би отговорил с нещо от сорта: "направих това, което трябваше" и толкоз. И какво повече да каже. Тези, които го познават биха прозрели действителния смисъл, скрит зад това кратичко изречение. Аз самият съм сред тях, струва ми се, и мога да кажа само едно - ако съм благодарен на списанието за много неща, то едно от най-важните за мен е, че ми даде шанса да познавам този човек. И стига толкова по темата.

Идеите ти са интересни, особено за връщането на списъка с пусковите дати на предстоящите заглавия. А и с това писмо ми напомни за един мой стар навик, който допреди година и нещо се бе превърнал едва ли не в ритуал - на няколко седмици да си взема всички броеве и да си ги прелистя подробно, да потърся идеи и да се заредя с вдъхновение. Защото... хм, знаеш ли - това, тези вече 40 броя, са история, нашата история и тя е пред очите ни, а ние не я виждаме. Залутани в ежедневието, зареяни в бъдещето забравяме за нея - ние, които я пишем. Забравяме нещо, с което би трябвало не просто да се гордеем, но и нещо, пред което сме отговорни. Защото, както беше, казал и Ръсел Кроу в "Гладиатор": "Сътвореното от нас днес, ще отеква във вечността!" Паметта на славното ни минало не трябва никога да бъде опетнена. Хубаво е по-често да си го спомняме - както аз, така и колегите. Пари, слава, суета... - прах, просто прах в нозете на една легенда. Легендата Gamers' Workshop.

Freeman

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри

"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечата до файлови сървъри и Linux среда.

Предлагаме възможност за 24 часова, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и безплатни телефонни консултации

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребности Ви при оптимални разходи

БГ Сервиз

абонаментна поддръжка на компютърна техника

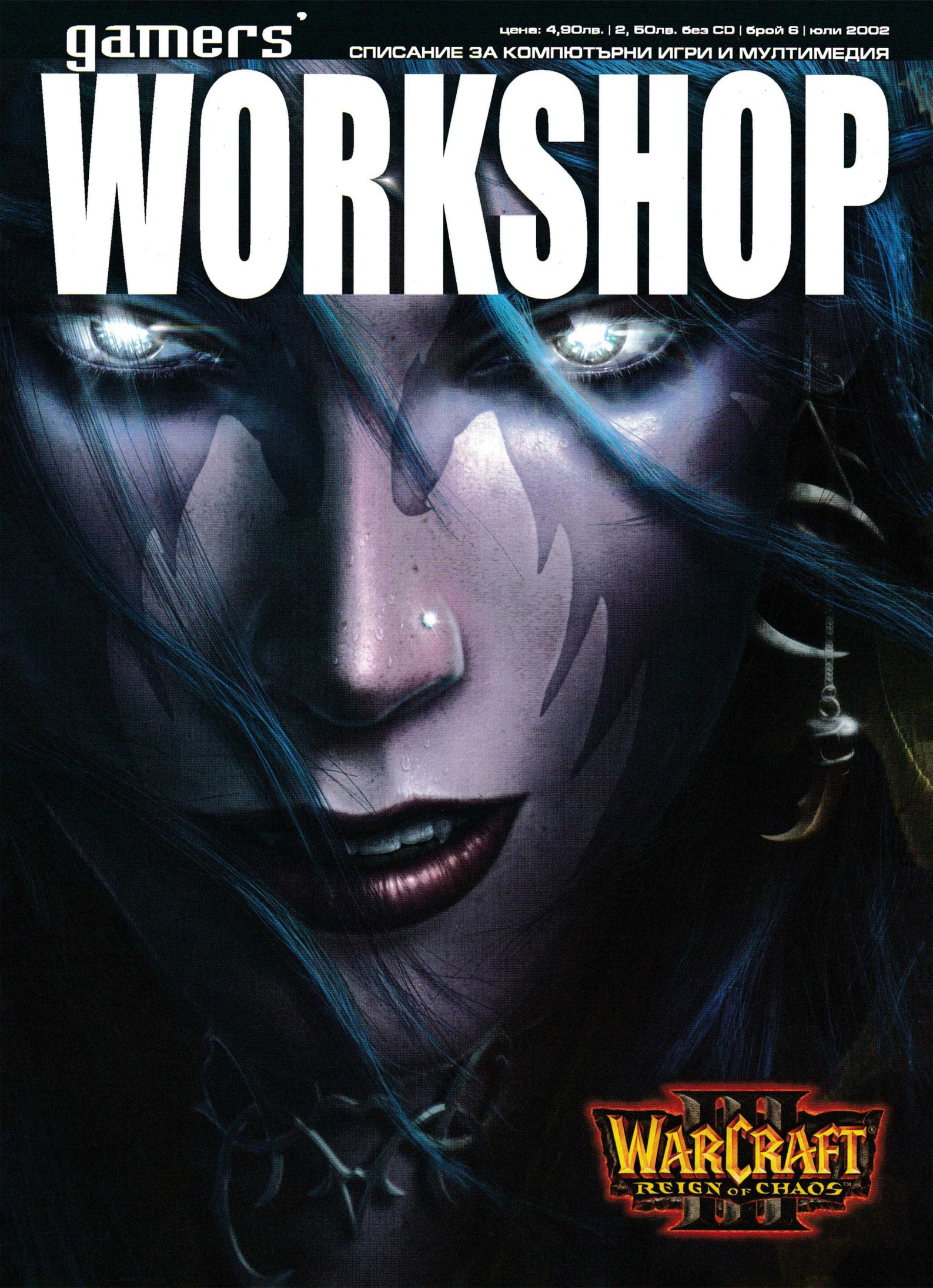
тел. 980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
WWW: www.bgservice.net

Някои от нашите клиенти:

Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

gamers'

цена: 4,90лв. | 2, 50лв. без CD | брой 6 | юли 2002

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP